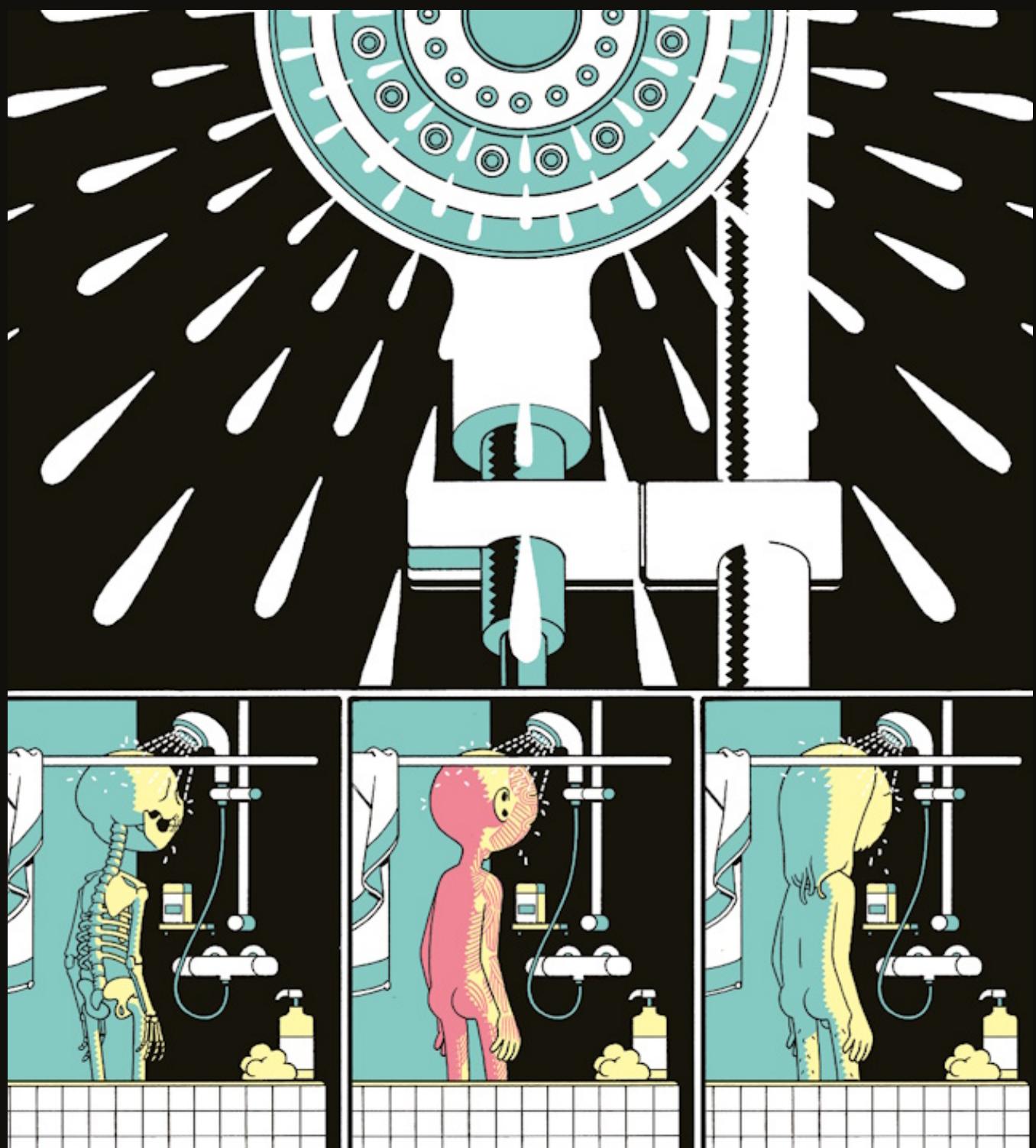


KAMCHATKA

REVISTA DE ANÁLISIS CULTURAL



CÓMIC EN LATINOAMÉRICA Y ESPAÑA:
IMAGINARIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN EL SIGLO XXI.
Coord: Enrique del Rey y Guillermo González Hernández

K a m c h a t k a

Revista de Análisis Cultural

CÓMIC EN LATINOAMÉRICA Y ESPAÑA. IMAGINARIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN EL SIGLO XXI.

Cómic en Latinoamérica y España: imaginarios de la ciencia ficción en el siglo XXI.

Introducción	3-10
Enrique del Rey y Guillermo González Hernández	
La ciencia ficción y lo sublime en <i>El héroe</i> de David Rubín	11-36
Fernando Ángel Moreno	
Aliens y alienados. <i>La extraña invasión extraterrestre de Materia</i> (2017) de Antonio Hitos	37-59
Enrique del Rey	
<i>Myrddin</i> o la hibridación como descomposición del mundo artúrico	61-94
Antonio Huertas Morales y Juan Manuel Lacalle	
Cuerpos e identidades no normativos en el futuro. Un análisis de los cuerpos trans* en las distopías actuales	95-122
Andrés Giner Latorre y Josep Ballester-Roca	
Cuerpos cambiantes y fronteras desdibujadas: estilo e identidad en <i>10</i> de Emma Ríos	123-146
Rodrigo García Aparicio, Natalia Martínez Pérez y Marcos García-Erguín Maza	
Reterritorializar desde el sur: Constelaciones especulativas del cómic reciente en Chile	147-176
Javiera Irribarren	
“En Japón ya es mañana”. Manga argentino de ciencia ficción en tiempos de transformación del campo de la historieta	177-203
Diego Labra	
Humor de otro mundo: la ciencia ficción en la configuración del humor gráfico chileno del siglo XXI	205-229
Guillermo González-Hernández	



RETERRITORIALIZAR DESDE EL SUR: CONSTELACIONES ESPECULATIVAS DEL CÓMIC CONTEMPORÁNEO EN CHILE

Reterritorializing from the South: Speculative Constellations of Contemporary Comics in Chile

JAVIERA IRIBARREN ORTIZ

COLUMBIA UNIVERSITY (ESTADOS UNIDOS)

jvi2106@columbia.edu <https://orcid.org/0000-0002-0640-4087>

DOI: <https://doi.org/10.7203/KAM.25.29764>

ISSN: 2340-1869

RECIBIDO: 12 DE NOVIEMBRE DE 2024

ACEPTADO: 4 DE FEBRERO DE 2025

RESUMEN: Este artículo considera cómics publicados en Chile entre 2006 y 2023, con el objetivo de proponer mapas de constelaciones en torno a imaginarios especulativos ligados a los campos de la ciencia ficción, lo *weird*, lo fantástico, la fantasía, el terror, los mitos y las leyendas. Primero, se presenta un panorama contextual de la escena nacional desde su dimensión editorial y de difusión, tanto general como especializada. Posteriormente, se proponen mapas de asociación temática y crítica en torno a cuatro itinerarios: ficciones históricas, futurismos locales, geografías de lo extraño y lo fantástico de aventuras. Las fuentes pesquisadas utilizan tropos y estructuras características del canon especulativo, como viajes en el espacio-tiempo, reescrituras de la historia, criaturas extrañas o extraordinarias y cambios climáticos. Sin embargo, el extrañamiento cognitivo (Suvin, 1979) entre los mundos ficcionales y el contexto sociocultural al que apelan estos cómics reterritorializa elementos propios de las narrativas de género en consonancia con hitos, tradiciones y experiencias arraigadas en el contexto local.

PALABRAS CLAVE: Imaginarios, ficción especulativa, cómics, Chile, siglo XXI.

ABSTRACT: This article examines comics published in Chile between 2006 and 2023, aiming to propose constellation maps of speculative imaginaries related to the fields of science fiction, weird fiction, the fantastic, fantasy, horror, myths, and legends. First, it offers a contextual overview of the national scene on its editorial and distribution dimensions, both public and specialized. Subsequently, it proposes thematic and critical association maps across four itineraries: historical fictions, local futurisms, weird geographies, and adventure fantasy. The studied sources employ tropes and structures characteristic of the speculative canon, such as space-time travel, rewriting of history, weird or extraordinary creatures, and climate change. However, the cognitive estrangement (Suvin, 1979) between the fictional worlds and the sociocultural context referenced by these comics reterritorializes foundational elements of genre fiction in alignment with milestones, traditions, and experiences rooted in the local context.

KEYWORDS: Imaginaries, Speculative fiction, Comics, Chile, 21st century.

INTRODUCCIÓN

En plena pandemia del virus COVID-19, se publicaron en Chile *Witranantü: las guerras del sol muerto* (Carrizo-Ortiz y Zúñiga-Millán, 2020) y *Mecha Selk’nam: Sorren* (Leal y Todorović, 2020; 2022). Respectivamente, ambas narrativas gráficas apelan a diferentes elementos culturales de los pueblos Mapuche y Selk’nam, al tiempo de que utilizan una estética asociada a los cómics de acción y aventuras. Estas, por lo demás, se suman a una genealogía de casos cuyos imaginarios futuristas utilizan diferentes elementos de comunidades indígenas de Sudamérica para especular en torno a desarrollos alternativos de procesos histórico-culturales, como *Catrileo* (Castañeda y Fernández, 2014; 2016), *Chajnantor* (Monreal, 2016), *La noche de los invunches* (Benavides et al., 2018), *Duam. La piedra de la luz* (Vega, 2018) y *Guardianes del sur* (Castro y Salinas, 2017-2021; 2022).

Respecto a *Mecha Selk’nam* y *Witranantü* es relevante considerar que pese al cierre de fronteras y la interrupción de circuitos distribución durante la pandemia, su alcance internacional quedó demostrado a través de las medallas de oro y plata obtenidas en 2021 en la categoría “Mejor Novela Gráfica” de la vigésima tercera versión del “International Latino Book Awards” (ILBA). Esta plataforma es una de las más relevantes en los Estados Unidos para la difusión y reconocimiento de libros producidos por comunidades latinxs y latinoamericanas. Dicho hito en la consolidación del campo del cómic en Chile, por lo demás, es consecuente con el activo esfuerzo de las respectivas editoriales, Arcano IV y Áurea Ediciones, por difundir sus producciones en diferentes circuitos internacionales.

El objetivo de este artículo es proponer mapas de constelaciones en torno a imaginarios especulativos de cómics publicados en Chile entre los años 2006 y 2023. Estos materiales fueron recabados desde el año 2014 de manera personal y ampliados durante las pesquisas digitales y de campo realizadas entre los años 2019 y 2023 en el marco de mi actual investigación doctoral¹. A modo general, dichas investigaciones fueron conducidas en archivos institucionales de la Biblioteca Nacional de Chile, el Centro de Historieta y Humor Gráfico de la Biblioteca Nacional Mariano Moreno de Argentina, el Instituto Ibero-American de Alemania y la biblioteca de Columbia University de Estados Unidos. Asimismo, adquirí diversas fuentes en tiendas chilenas de libros e historietas, como librería Contrapunto, Takk, Espacio Shazam y la descontinuada tienda digital de Chilecómics, así como también en ferias independientes en recintos culturales como Casa Palacio y ferias anuales como la

¹ Este artículo se basa en la investigación realizada para obtener el grado de Doctor of Philosophy en Columbia University, cuya tesis se titula “Descolonizar la imaginación en el Antropoceno: Alter-Nativas en cómics de ficción especulativa en Brasil y Chile”.

Primavera del libro y la Furia del Libro². Los casos considerados en este recorrido fueron gestionados por sellos editoriales dedicados al formato gráfico y secuencial del cómic y/o al campo de la ciencia ficción, lo *weird*, lo fantástico, la fantasía, el terror, los mitos y las leyendas³.

En la presente trayectoria, primero ofrezco un panorama contextual de la escena nacional respecto a su dimensión editorial y en cuanto a los circuitos de difusión para audiencias generales y de crítica especializada. Posteriormente, propongo mapas de asociaciones temáticas y críticas en torno a cuatro itinerarios: ficciones históricas, futurismos locales, geografías de lo extraño y lo fantástico de aventuras. En dichos itinerarios, explico cómo los cómics pesquisados utilizan tropos y estructuras características del canon especulativo, tales como viajes en el espacio-tiempo, reescrituras de la historia, criaturas extrañas o extraordinarias como *aliens*, superhéroes y robots, realidades virtuales y dispositivos tecnológicos acelerados, cambios determinantes en el desarrollo genético, climático o social, generalmente asociados a escenarios utópicos, distópicos y/o (post)apocalípticos. Ahora bien, el foco de los cuatro mapas de constelaciones que planteo pone hincapié en cómo el extrañamiento cognitivo (Suvin, 1979) entre los mundos ficcionales y el contexto sociocultural al que apelan estos cómics reterritorializa dichos modos especulativos en consonancia con hitos, tradiciones y experiencias arraigadas en el contexto local.

PANORAMA EDITORIAL Y DE DIFUSIÓN EN TORNO A LO ESPECULATIVO

La creciente producción de cómics en Chile, en lo que va del siglo XXI, ha consolidado al país como un paradigma regional en dicho medio. Al esfuerzo de artistas nacionales, quienes han continuado el camino de profesionalización de grandes figuras como Máximo Carvajal y Germán Gabler, se suma el impulso de equipos editoriales —en muchos casos autogestionados— que poco a poco han conformado un circuito para la difusión de proyectos autorales y de equipos creativos. A propósito de *Witranantü*, destaca en este ámbito el sello Wanglen de

² Extiendo mis agradecimientos a quienes hicieron posible este levantamiento de información durante las diferentes pesquisas realizadas entre los años 2019 y 2023: Claudio Aguilera, encargado de la Colección de originales de historietas y afiches de la Biblioteca Nacional de Chile; personal de la Biblioteca Nacional Mariano Moreno de Argentina y del Instituto Ibero-American de Alemania; colegas de la Red de Investigadores de Narrativa Gráfica en Latinoamérica (RING), en especial a Paloma Domínguez, Hugo Hinojosa, Berna O. Labourdette, Camila Gutiérrez, Jorge Sánchez, María Rivera, Francisca Cárcamo, Óscar Gutiérrez y Demian Urdini; artistas y editores ligados al campo de la historieta, especialmente a Sebastian Castro, Guido Salinas, Fabián Todorović, Daniel Leal, Félix Vega, Claudio Alvarez, María Elena Aguayo y Moises Hasson.

³ Cabe puntualizar que este panorama crítico, sin embargo, dejó fuera de su visionado la numerosa cantidad de fanzines distribuidos por artistas locales tanto en ferias de ilustración como en festivales y convenciones asociadas al medio. Al mismo tiempo, y para sistematizar la selección de casos inéditos, se dejaron fuera novelas adaptadas al formato gráfico y biografías ficcionales de personajes históricos publicadas durante el periodo pesquisado.

Áurea Ediciones, proyecto que ha incorporado el formato secuencial a su iniciativa de distribución dedicada a las narrativas de género. Dentro del abanico gráfico, destacan diversas editoriales enfocadas en el registro visual y secuencial, como Ocho Libros, Dogitia, Piedrangular, Visuales, Arcano IV, Wolu Studio, Pezarbóreo y Desastre Natural. Ahora bien, en lo que compete a este artículo, Acción Comics, Mythica Ediciones, Ariete Producciones y Mitomano Comics son algunos de los proyectos centrados en la publicación de ejemplares ligados a los géneros especulativos.

En otro ámbito, la emergencia de proyectos de difusión estratégica como la “Agrupación de Narrativa Gráfica e Ilustración de Chile” (NGI) sentaron un precedente para la internacionalización del cómic en su calidad de producto nacional exportable (Subrei, 2010). A esto se suma la conformación de asociaciones para la distribución de publicaciones independientes, como “ChileCómics. Cooperativa de Editores de Historieta e Ilustración Chilena” (desde 2015) y la “Cooperativa de Narrativa Gráfica de Chile” (desde 2018), las cuales marcaron un cambio en los modelos de acceso y difusión de productos nacionales. En el área especializada, el encuentro anual “Dibujos Que Hablan” (DQH) se posicionó como el gran evento local para el estudio académico de narrativas gráficas entre 2015 y 2023. Al surgimiento de lugares de encuentro para la difusión del cómic como la mítica “Galería Plop!” y al aún vigente “Espacio Shazam”, se suma la valiosa vitrina que extiende al circuito independiente tanto la “Furia del Libro” (desde 2009) como la “Primavera del Libro” (desde 2011). Por último, cabe destacar el aporte de actividades para audiencias generales, como “Festival Internacional del Cómic Santiago” (desde 2011), “Aguacero. Festival Internacional de Cómics de Valdivia” (desde 2015) y “Salón Internacional de la Historieta” (desde 2020).

La mayoría de los estudios académicos recientes en torno a los géneros especulativos en el contexto latinoamericano, y, particularmente, sobre objetos producidos en Chile se enfocan en el formato de la novela (Brown, 2010; Haywood, 2011; Brown y Ginway, 2012; López-Pellisa y Kurlat, 2020-2021; Martínez Gómez y Sullivan, 2022; López-Pellisa et al., 2023). Los catálogos de cómic articulan revisiones panorámicas de diversos títulos e investigaciones sobre el contexto histórico de la industria, aunque no necesariamente incluyen estudios críticos de casos ni se encuentran enfocados en la ciencia ficción y en la fantasía. Respectivamente, dos hitos en esta línea son *Comics en Chile. Catálogo de Revistas (1908-2000)* (2016 [2014]) de Moisés Hasson y el libro *Historieta Chilena Contemporánea 2006-2016* (2016) de Claudio Aguilera y Carlos Reyes. Este último ofrece una edición panorámica y multilingüe de 100 reseñas de producciones gráficas recientes que, a modo de inventario, suman antecedentes al trabajo del mismo Reyes en “Breve e incompleta mirada a la antigua - nueva historieta independiente chilena” (2016). Dicho recorrido

historiográfico de la escena local se extiende desde 1980 hasta 2006, año que el autor destaca por ser la primera vez que el medio del cómic se considera como parte de las categorías del premio Altazor de las Artes Nacionales (2016 [2014: 232]). Específicamente, a través del reconocimiento entregado al dibujante chileno Hernán Vidal “Hervi”, en la categoría de diseño gráfico e ilustración del área de artes visuales. En 2006, además, se registra la inauguración del Parque del Cómic, un espacio a cielo abierto ubicado en la comuna de San Miguel en Santiago, que cuenta con estatuas y mosaicos de personajes icónicos del medio nacional como Condorito y Mampato.

En este mismo periodo, se registra el surgimiento de *Caleuche* (2005-2011), revista de historietas fundada por los hermanos Luis Contreras y Miguel Contreras. Esta iniciativa se posiciona como hito contemporáneo en el cómic chileno porque retoma la tradición de revistas seriadas, cuyo esplendor se remonta a la llamada “Época Dorada”, comprendida entre la década de 1950 y el Golpe de Estado de 1973. Dicho movimiento cultural fue el impulso definitivo para la consolidación de exponentes históricos del cómic de ciencia ficción y aventuras como Máximo Carvajal, Germán Gabler, Arturo del Castillo, Julio Berrios, Abel Romero y los hermanos Igor (Pérez y Babul, 2014; Hasson, 2016 [2014]; Reyes, 2016; Pérez, 2017; Maturana y Muñoz, 2019). De manera similar, la revista *Caleuche* fue un nicho contemporáneo para creadores emergentes ligados a la ficción secuencial de género como Amancay Nahuelpan, Cristóbal Jofré y Jade González (Rocco y Valenzuela, 2017). Estos se sumaron rápidamente a la existente camada de artistas de los años 90s como Cristian Díaz “TEC”, Juan Vásquez y Gonzalo Martínez. Asimismo, el formato seriado y compilatorio fue pieza fundamental para consolidar exponentes nacionales que han incursionado en diversos géneros, como Karla Díaz, Gonzalo Ordoñez, Marko Torres, Javiera Constanzo y Fyto Manga, quien además fue el último editor creativo de la revista (Ortiz, 2008; Rocco y Valenzuela, 2017)⁴.

La práctica de ediciones reunidas para la difusión de autores tanto emergentes como consolidados se posiciona como el modelo generalizado en los últimos años. Algunas de las contribuciones que incluyen artistas chilenos son *Ojo de vidrio: 19 autores de cómic contemporáneo* (Contador et al., 2006), *15 dibujantes chilenos* (Ortiz, 2008) e *Ilustración a la chilena* (Aguilera, 2013). En esta lógica, destaco particularmente el libro *Blanco experimental: nueve obras inéditas de cómic chileno contemporáneo* (Casals y Valenzuela, 2010), pues en esta edición reunida se publicó el primer extracto de *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca* (Martínez y Ortega). Dicho cómic de aventuras, dirigido al segmento de infancia y juventud, abrió una puerta a mercados editoriales profesionales, pues marcó un hito de ventas y difusión

⁴ Omar Pérez (2017) utiliza el término “Novísima Generación” para artistas que publicaron entre 2000 y 2006. En su recorrido también destaca el trabajo de artistas como Marcela Trujillo “Maliki”, Rodrigo Salinas, Pedro Peirano, Claudio Romero “Karto”, entre otros.

desde su primera publicación en Norma Editorial el año 2012 hasta las diferentes reediciones de Planeta Cómic desde 2016 —incluida la más reciente versión coloreada de 2023—.

A medio camino entre lo académico y lo divulgativo, además pongo énfasis en la publicación *El arte de la historieta: conversaciones sobre narrativa gráfica contemporánea* (Aguilera y Reyes, 2019), ya que incluye entrevistas a dos autores fundacionales para la consolidación de narrativas gráficas de género en Chile. Por un lado, registra las palabras de Félix Vega, quien comenta su trabajo en *Juan Buscamares* (2017), inicialmente publicado entre 1996 y 2003, y *Duam* (2018), publicado primero en francés durante 2011 y 2012. Por otro lado, incorpora las reflexiones de Claudio Romo, quien se refiere a dos proyectos realizados junto a Alexis Figueroa, *Fragmentos de una biblioteca transparente* (2008) y *El Informe Tunguska* (2009). Durante el año 2019, la misma casa editorial, Nauta Colecciones, publica otro catálogo de su cofundador Moises Hasson, en el que pesquiza diferentes cuadernos de historietas y tiras cómicas de aventura y ciencia ficción publicadas durante los siglos XIX y XX en Chile, titulado *Precursores del cómic chileno de ciencia ficción (1890-1960)*. Cabe mencionar que dos estas contribuciones fueron realizadas por miembros activos de la comunidad de narrativa gráfica chilena y contaron con apoyos monetarios de fondos concursables ofrecidos por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (MINCAP)⁵.

En los últimos años se registran diferentes publicaciones colectivas que incorporan el trabajo de investigadores dedicados al medio y a la región, como los libros *Comics & Memory in Latin America* (Carrasco et al., 2017), *Historias e historietas. Representaciones de la historia en el cómic latinoamericana* (Carrillo y Müller, 2018), *Comics Beyond the Page in Latin America* (Scorer et al., 2020) y *Burning Down the House. Latin American Comics in the 21st Century* (Fernández et al., 2022). A estos se suman los volúmenes “El cómics: Intertextualidades, discursividades y paratextos en el arte secuencial de América Latina (Pérez Cano et al., 2019) y “Visiones críticas sobre las historietas latinoamericanas” (Domínguez et al., 2023). De los mismos editores del dossier previo, destaco también el libro *Non sequitur: Variaciones de las historietas en Chile* (2022), porque forma parte de iniciativas colectivas asociadas a la Red de Investigadores de Narrativas Gráficas en Latinoamérica (RING) y porque fue publicado gracias a la adjudicación de fondos estatales. Esta compilación, por lo demás, se centra en el cómic chileno, a través de diversas investigaciones académicas, entrevistas y reflexiones de artistas nacionales. Asimismo, contempla una sección enfocada en la ciencia ficción y el terror, compuesta por un artículo sobre el universo

⁵ En el caso de iniciativas de principios del 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).

del Doctor Mortis, una entrevista al ya mencionado Félix Vega y un estudio de caso en torno a dos publicaciones fundamentales del panorama contemporáneo, *El informe Tunguska* (Figueroa y Romo, 2009) y *Policía del Karma* (Baradit y Cáceres, 2011).

En la misma trayectoria de crítica especializada, agrego el libro *Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America* (2017) de Edward King y Joanna Page, dos académicos ligados al campo gráfico y audiovisual latinoamericano a partir de sus previas investigaciones sobre Brasil (King, 2013) y Argentina (Page, 2016). Ahora bien, la relevancia de este libro es que aborda trece casos de ciencia ficción producidos entre 2009 y 2015, de los cuales cinco fueron publicados en Chile: los ya mencionados *El informe Tunguska* y *Policía del Karma*, además de *Las playas del otro mundo* (Babul y Barros, 2009), *1899. Cuando los tiempos chocan* (Dániel y Ortega, 2011) y *e-Dem. La conspiración de la vida eterna* (Montes-Lynch, 2012).⁶ En relación con este hito, sin embargo, es preciso que me detenga en dos elementos: la eventual transición desde el campo editorial independiente hasta casas editoriales consolidadas y la repercusión de dichas publicaciones en el círculo de la crítica.

El libro de King y Page es resultado del alcance internacional de los esfuerzos de difusión por parte de creadores y editoriales, pues ambos investigadores escriben desde el contexto británico. No obstante, tres de las cinco publicaciones chilenas estudiadas pertenecen al circuito profesional: Norma Editorial y Ediciones B se encargaron de las primeras versiones de *1899* y *Policía del Karma*, respectivamente, y LOM Ediciones difundió *El Informe Tunguska*. Si bien el proyecto independiente Mythica Ediciones publicó el primer tomo de *e-Dem*, cabe indicar que su tirada fue limitada y que el cómic no ha continuado hasta la fecha —aunque sí se extendió como proyecto de animación. En el caso de *Las playas del otro mundo*, se trata de una adaptación gráfica de la novela original de Antonio Gil de 2004 y forma parte de la colección ilustrada de Margen, una editorial no especializada en cómics y ya descontinuada.

Lo anterior además conecta con la tendencia de publicar volúmenes originales y ediciones integrales o reeditadas por parte de casas editoriales consolidadas en el rubro. El precedente de dicha práctica es la publicación de *Road Story* (2007), versión gráfica de Gonzalo Martínez de la novela homónima de Alberto Fuguet y la cual fue distribuida por Alfaguara (Reyes en Hasson, 2016; Álvarez, 2023). En el contexto actual, por ejemplo, el sello Planeta Cómic del Grupo Planeta ha publicado diversos trabajos colaborativos del escritor chileno Francisco Ortega con historietistas

⁶ Con excepción de *Operación Bolívar* de Edgar Clement, cuya publicación de 1999 es referida en diversas oportunidades por King y Page (2017) en el capítulo 3, “Archaeologies of Media and the Baroque” (84-109). El objetivo de su incorporación es dar contexto a otro caso de estudio de dicho capítulo, *Los perros salvajes* (2012), el cual fue creado por el mismo Clement y que se encuentra ambientado en el mismo universo.

nacionales. Entre ellos resalto la reedición de *1899: Metahulla 1* (2018) y la continuación inédita *1959: Metahulla 2* (2018) junto a Nelson Dániel; la reedición del cómic infanto-juvenil *Álex Nemo. La hermandad del Nautilus* (2021) creado con Gonzalo Martínez; y la ficción histórica *Los fantasmas de Pinochet* (2021) con Félix Vega. A propósito de este último artista, es preciso señalar que Planeta Cómic ha distribuido varios tirajes de la edición aumentada de *Juan Buscamares* (2017), así como también de las ediciones integrales en español del mismo Vega, *Duam* (2018) y *Thor y La mujer águila* (2022), y de *Clandestino* (2021) de Amancay Nahuelpan⁷. En la misma línea de proyectos colaborativos, destaco la edición integral de la saga de los *Guardianes del sur* (2022) de Sebastián Castro y Guido Salinas, cuyos cuatro volúmenes originales fueron autogestionados entre 2017 y 2021. Igualmente, agrego publicaciones inéditas como *Durmiente* (2022) del ya mencionado Nelson Dániel y *Leviatán. Arturo Prat en las montañas de la locura* (2020) de Martín Cáceres—articulada como la tercera parte de la saga *Metahulla*. Este último artista, por lo demás, es pertinente para cerrar el recorrido de confluencias entre lo editorial y lo académico. A su indiscutida relevancia en el panorama del cómic de ciencia ficción y aventuras, se suma su trabajo junto al escritor Jorge Baradit en *Policía del Karma*, el cual fue reeditado en 2021 por el sello Reservoir Books de Penguin Random House tras la adquisición de Ediciones B en 2017.

MAPAS DE CONSTELACIONES: IMAGINARIOS ESPECULATIVOS DEL CÓMIC RECENTE EN CHILE

En una entrevista a Inti Carrizo-Ortiz sobre su nominación a los premios ILBA por su trabajo en *Witranantü*, éste declara: "Somos una generación que busca reconectar con un bagaje cultural genuinamente propio, que nos fue negado sistemáticamente e invisibilizado por otros corpus míticos a los que no tenemos nada que envidiarle. Queremos ver nuestro propio Pasado, Presente y Futuro unidos" (Arismendi, 2021). El presente recorrido se enfoca precisamente en la habilidad de utilizar diferentes elementos de la narrativa secuencial de género, pero reterritorializados en consonancia con variables asociadas a hitos, tradiciones y experiencias arraigadas al contexto local chileno. Se utiliza el término de constelación porque éste propone itinerarios referenciales de manera recursiva e interrelacional (Jover, 2007: 11)⁸; es decir, mapas de navegación estructurados sobre la base de sistemas de relación en los que confluyen diversos casos que, en ocasiones, no se encuentran limitados a un

⁷ *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). *Clandestino* (2021) fue lanzado en inglés a través de Black Mask Studios en seis entregas publicadas entre 2015 y 2017 y una edición reunida en 2017.

⁸ Aprovecho de agradecer a Jorge Sanchez por introducirme a este término en el marco de un taller profesionalizante para educadores interesados en el cómic como herramienta didáctica.

único trayecto. Al identificar recurrencias y particularidades, busco establecer correspondencias entre formas de creación y sus respectivos alcances de producción y recepción, además de proponer un visionado de cuatro itinerarios que caracterizan distintos modos de reterritorializar narrativas secuenciales de género desde Chile: (1) ficciones históricas; (2) futurismos locales; (3) geografías de lo extraño; (4) lo fantástico de aventuras.

(1) Ficciones históricas o cómo lidiar con la memoria

Durante la década de 2010 se registró un incremento en la producción de títulos que abordan momentos y procesos de la historia de Chile, en el marco del llamado boom del cómic que se desarrolló principalmente entre los años 2010 y 2015. Desde el interés por la memoria histórica en publicaciones como *El golpe. El pueblo 1970-1973* (Cruz y Palomo, 2014), *Lota 1960. La huelga larga del carbón* (Figueroa et al., 2014) y *Los años de Allende* (Elgueta y Reyes, 2015); hasta la construcción de ficciones históricas para lidiar con procesos nacionales, pero con un grado de alejamiento determinado por la construcción de dichos mundos. En esta lógica, rastreo las caracterizaciones antropomorfas de Pedro Prado para aproximarse a eventos traumáticos de la historia en *Santa María 1907. La marcha ha comenzado* (2014), y las personificaciones humanoides de Manuel Méndez para acercarse a diferentes personajes históricos ligados a procesos de conformación del estado-nación e iniciativas revolucionarias en *Norte olvido 1859* (2019).

A lo anterior, sumo la ucronía o reescritura de la historia como práctica especulativa que genera alternativas a eventos acontecidos en el pasado, o bien, reversiones que incluso llegan a cuestionar la oficialidad de la Historia como la conocemos. En este ámbito, es recurrente la construcción de arcos narrativos en los cuales la aparición de seres monstruosos se relaciona con cambios en el curso de la historia. Entre ellos considero la saga *Zombies en la Moneda* (ZELM, 2009-2015), publicada por Mythica Ediciones y bajo la dirección del “equipo ZELM”, compuesto por diversos creadores nacionales como Marco Rauch y Cristian Jofré. La aparición de zombies en la capital de Chile es el punto de partida de seis antologías y una edición reunida en las que se aborda el acontecer nacional desde un punto de vista satírico y a partir de hilarantes —incluso atemporales— interacciones entre personajes políticos y figuras del espectáculo local. Inicialmente publicado como webcomic gratuito en 2012, *El Gran Guarén* (Alvarez y Tralkan, 2013; 2015; Alvarez et al., 2014) aporta a esta tendencia desde una mezcla entre terror y misterio. Específicamente, la existencia de ratas gigantes en las cloacas de la ciudad es el centro de una conspiración subterránea que acecha las estructuras de poder y la estabilidad de una nación.

La relevancia del ya mencionado Félix Vega en esta vertiente aplica desde la construcción de ucronías históricas en base a diversos hitos del imaginario ancestral de América. El antecedente de esta tendencia es *Juan Buscamares*, pero dentro del periodo mapeado destaca *Duam* (2018) por la articulación de un espacio heterotópico en el que dioses y humanos conviven en un mismo plano de la realidad, y donde el chamanismo y la cosmogonía del pueblo mapuche forman parte de las prácticas sociales cotidianas. A este cómic agrega *Thor y la mujer Águila* (2022), que extiende un posible desarrollo del infructuoso desembarco vikingo siglos antes de la llegada de Colón, a propósito del descubrimiento científico de 2010 que confirmó la presencia de ADN nórdico del 1000 D.C. en nativos americanos. En la línea de la ficción histórica, *Los fantasmas de Pinochet* (Ortega y Vega, 2021) utiliza la estructura del terror psicológico para indagar en torno a posibles temores internos que podrían haber acechado al dictador Pinochet durante los 17 meses que estuvo detenido en Londres durante los años 2000 y 2001.

El caso previo colinda con otros del periodo en los que el Golpe de Estado (1973) y La Guerra del Pacífico (1879) se posicionan como momentos histórico-políticos claves para especular sobre escenarios futuros o alternativos del país desde perspectivas ciberneticas y retrofuturistas. Respectivamente, existen diversos casos en los que se actualizan los tropos de la ucronía histórica, como en los ya indicados *Policía del karma* y la saga *Metahulla* (2011-2020). El surgimiento de dichos ejemplos, por lo demás, posee una conexión directa con un proyecto cultural más amplio, “Ucronía Chile”, en el que participaron los mismos Baradit y Ortega, además de los escritores Álvaro Bizama y Mike Wilson. En esta iniciativa, la lógica de la ucronía histórica se abrió paso mediante la construcción de un blog que reinventó la historia de Chile en código retrofuturista y su resultado fue la publicación del libro de cuentos *Chil3: relación del Reyno* (2010).

En todos los casos de la tendencia descrita la mistificación de la tecnología se perfila como la ideología de base. Dicha característica se relaciona con el concepto de misticismo agudo, entendido como una patología contemporánea en la cual la cibernetica es el gran recurso para la evolución, pues “se traslad[a]n al ciberespacio y a la realidad virtual ciertas actitudes misticorreligiosas esperando sacerdotes de silicio y pilas bautismales de puro hardware” (López-Pellisa 2015: 192). En este sentido, la tecnología es sacralizada en el marco de una ucronía de orden distópico, donde el fanatismo religioso se ha unido irrevocablemente al ejercicio del poder político en un estado totalitario y represivo. Dicho modelo cultista, por lo demás, es el encargado de mantener el *status quo* de una sociedad en decadencia, enraizada en complejos sistemas jerárquicos de orden biomecánico en *PDK* y supeditada a la volatilidad energética de un desconocido material multipropósito en *Metahulla*. En esta misma línea, sitúa el cómic previamente referido *e-Dem*, aunque desde la

figuración de una dimensión paralela ulterior, cuyo acceso se encuentra condicionado a prácticas místico-tecnológicas fundadas en la dependencia farmacológica.

En otro ámbito, la confluencia entre leyendas del folclor nacional, los espacios urbanos y eventos intrincados de la historia encuentran su correlato en diversos cómics del periodo. Entre estos, considero el cómic *Anatema. Las seis revelaciones del padre Anzuelos* (Inostroza et al., 2013), en el que un antihéroe religioso circula entre lo sagrado y lo profano en busca de redención. A lo largo de seis historias, un sacerdote paria utiliza las artes místicas y de lo oculto para enfrentar espectros de lo desconocido, posesiones demoníacas y seres de ultratumba mientras se adentra en el Santiago profundo, donde el *noir* y el terror extraño se toman los escenarios recónditos del casco urbano. De manera similar, las entregas de *El ejército de Dios* (Oyanedel y Rodríguez, 2014; Alvarez y Jiménez, 2018) presentan la cruzada paramilitar de un sacerdote por proteger comunidades precarizadas de la escoria social que amenaza los suburbios de la capital. Más en la línea de lo paranormal, agrego a este recorrido *La maldición de la animita* (Fernández y Santander, 2014), que plasma los sucesos inexplicables acontecidos tras la repentina aparición de una ‘animita’; esto es, la práctica popular de diversas localidades en Chile de erigir un altar para personas fallecidas de manera trágica en el sitio de su muerte. La estrategia se repite en los volúmenes de *Catacumba* (Adriazola, 2015-2022), serie de cómics iniciada en 2012 en la que se alimenta el terror a través de diferentes leyendas nacionales en las que, por ejemplo, se especula sobre icónicos personajes urbanos como Tito Lastarria, el vampiro chileno.

Destaco también en este itinerario las publicaciones de la editorial Arcano IV, pues contribuyen desde la ficción extraña en escenarios locales donde se desdibujan los límites de lo real. El primer volumen de *Lado B. El diario de Miguel Estévez* (A. Rodríguez y D. Rodríguez, 2014) —historietas originalmente publicadas en la web— caracteriza diferentes locaciones del casco urbano de Santiago desde las que emergen macabros secretos. Este *thriller* gira en torno a la cruzada de un detective por resolver la misteriosa desaparición de su pareja de juventud, en un proyecto gráfico con soportes materialmente híbridos como fotografía, cartas y notas manuscritas. En relación con lo anterior, añado la propuesta intertextual de *Tras la huella de Frankenstein* (Ferrada y Oliva, 2020), una ucronía en torno al mismísimo monstruo de Frankenstein, quien habría encontrado refugio en el sur del mundo y traspasado su legado alquímico a la estirpe genealógica radicada en Chile. En consonancia con la construcción de universos expandidos sobre clásicos de la literatura de género, cabe destacar que la misma editorial ha retomado la historia del doctor Mortis, personaje multimedia de terror chileno cuyos cómics se popularizaron durante la

llamada Época Dorada. *Mortis. Eterno retorno* (Ahumada y Ferrada, 2011) es una edición compilatoria de las publicaciones web realizadas entre los años 2007 y 2010⁹.

La fórmula del *thriller* detectivesco se repite en *Catrileo* (Castañeda y Fernández, 2014; 2016), un cómic autopublicado cuya trama de corte conspirativo revuelve en torno a los parangones del poder que mantendrían las estructuras sociales desde el periodo de la Independencia en Chile. El cacique Michimalonco, quien habría vuelto misteriosamente a la vida, perpetra un atentado terrorista en el siglo XXI y se esconde por entre los rincones invisibles del escenario urbano. La figura del indígena mapuche, conocido por liderar la embestida contra las fuerzas de Pedro de Valdivia en el histórico “Ataque de Santiago” de 1541, se encuentra al centro de una narrativa gráfica que aprovecha los cabos sueltos asociados a su muerte para construir una ucronía por la restitución. En este ámbito, también incluyó cómics de ficción histórica que utilizan la acción y la aventura para introducir vigilantes encargados de impartir justicia frente a los embates del acontecer nacional. En *Justo. Una espada contra el imperio* (Bernier y Quijada, 2015), un retirado soldado independentista es reclutado por los patriotas para enfrentarse a las fuerzas imperiales de los realistas, quienes desean recuperar el poder colonial. En *La senda del errante* (Valenzuela et al., 2015-2017), una figura enmascarada alza su característico corvo para emprender una travesía en tres entregas contra los culpables directos e indirectos de la desoladora matanza de Santa María en Iquique.

Finalmente, la colección *Futuro Esplendor*, originalmente publicada en la web y editada en papel por Dogitia en 2012, agrupa personajes del llamado “Chile oculto” entre los cuales destaca *El Viudo* de Gonzalo Oyanedel (Reptiliano, 2015). Este justiciero urbano enmascarado se dedica a investigar casos policiales olvidados y figuras legendarias del bajo mundo de los años 50, como el viejo del saco o el asesino de Carrascal. No obstante, esta iniciativa cobra valor, por una parte, porque la estrategia de utilizar géneros especulativos para develar un país oculto o alternativo se solapa cronológicamente con el ya mencionado proyecto narrativo de Ucronía Chile. Por otra parte, su relevancia radica en que exponentes de la propia escena local del cómic son quienes expanden dicha tendencia cultural. Además, la positiva recepción de *El Viudo* derivó en la publicación de ediciones integrales entre los años 2014 y 2022, en las cuales se reimaginaron las historias originales del personaje y se trazaron nuevos desafíos por resolver, gracias al trabajo de diversos exponentes nacionales y latinoamericanos asociados a los géneros ficcionales, como Cristian Decolomansy, Rodrigo Campos, Ximena Rodríguez, Juan “Nitrox” Márquez, Geraldo Borges y Quique Alcatena.

⁹ Arcano IV también reeditó en español el internacionalmente aclamado cómic de fantasía lovecraftiana *Locke & Key* (2008-2013), del guionista estadounidense Joe Hill y el dibujante chileno Gabriel Rodríguez.

(2) Futurismos locales: multiversos superheroicos, postindigenismo y potsantropocentrismo

Teóricos ligados a los géneros especulativos concuerdan en que la mera incorporación de naves espaciales en un arco narrativo no convierte al objeto en un caso de ciencia ficción (Suvin, 1979; Atwood, 2011). Por el contrario, requiere de una acuciosa construcción de mundo que sostenga la coherencia argumental de dicha característica y justifique las dinámicas sociales —o incluso históricas— inherentes al imaginario creado. En esta línea, que un cómic sea publicado en un territorio particular no lo hace inmediatamente local ni desde un punto de vista narrativo ni estético. Ariete Producciones es una editorial autogestionada especializada en los cómics de género, pero cuyos imaginarios no necesariamente dialogan de forma analógica o extrapolativa con el contexto sociocultural de producción, si retomamos la terminología de Suvin y recordamos las palabras de Le Guin (1969), respectivamente. Por ejemplo, los depurados trazos de *Colono* (Jaque, 2021) nos trasladan a una diáspora espacial que no se relaciona con el territorio ni la estructura social local, sino con una civilización primigenia en busca de asentamiento tras su colapso bajo la dirección de un régimen ecofascista. Algo similar ocurre con *Tech Noir. Identitatem* (Arenas y Lee, 2019), *Tierra maldita. Molotov* (Brush, 2019), *Phoibos* (Frías, 2020) y *Techfilter* (Frías, 2021). Dichos objetos se atreven a incursionar en tropos especulativos como la ópera espacial, la cibernetica y el posthumanismo, además de incorporar cuadrículas y trazos dinámicos característicos del cómic de acción y aventuras. Sin embargo, los motivos narrativos y estéticos que estos casos incluyen pertenecen a un paradigma globalista.

A diferencia de los ejemplos anteriores, *Nuke: La ciudad salvaje* (2016) y *Nuke: Señores de la 68* (2018) de los ya mencionados Gonzalo Oyanedel y Ximena Rodríguez, construye una distopía postapocalíptica en el centro de la capital santiaguina, la cual habría colapsado el año 1990—conforme con el inicio de la transición democrática en Chile y los eventos globales que dieron término a la Guerra Fría. Destaco este caso como parte de los futurismos locales porque la línea temporal alternativa no se expresa desde un sentido retrofuturista y va más allá de los procesos de independencia, la Guerra del Pacífico y la Dictadura Militar, como ocurre en las ficciones históricas. En este cómic, la modificación además emerge desde la creación de mundos alternos o multiversos derivados de un pequeño pero fundamental cambio en la historia nacional, lo cual sienta un precedente para casos posteriores.

Considero también en este eje *Los juicios de Chile* (David, 2022) porque articula de manera patente una reterritorialización extrapolativa movilizada por la contingencia del proceso constituyente en Chile, iniciado en 2015 y materializado en 2020. Específicamente, una irreversible crisis ecológica decanta en un éxodo espacial

limitado al 1% de la población. Para dar continuidad al exitoso proceso constitucional que posicionó a Chile como una potencia mundial, se pone en marcha un juicio público, popular y mediado por una inteligencia artificial. Dicha estrategia da continuidad a procesos restitutivos y asegura que la diáspora chilena vaya más allá de los oligarcas y líderes político-económicos del pasado. Este ejemplo actualiza, en palabras de Margaret Atwood, las bases de una ficción especulativa que toma un hecho del ahora y proyecta un futuro posible en relación con algo que pudiera encontrarse en desarrollo (2011: 6). Ahora bien, y dado que el campo especulativo no debe entenderse desde un ánimo predictivo, como la misma autora lo indica, el arco argumental de *Los juicios de Chile* se mantiene en la vereda de los mundos posibles y, más aún, si recordamos el infructuoso final del proceso constitucional el año 2023.

La estrategia extrapolativa toma un curso particularmente arraigado al contexto de producción en diferentes cómics de acción y aventuras. A los justicieros indicados en la constelación previa, agrego el caso de *Las aventuras de Capitán Chile* (Díaz, 2009), cuyos humorísticos periplos ponen a prueba al entusiasta defensor de Pancho City, un símil de la ciudad de Valparaíso. Si bien el personaje fue concebido en 2002, la edición compilatoria de 2009 es la encargada de preservar sus aventuras junto a dedicadas palabras de otros creadores y del mismo autor, quien nos guía por su proceso creativo y la historia del capitán. Esta publicación integral fue posible gracias a fondos concursables estatales, al igual que otros casos del periodo como *Rokunga* (Elizondo et al., 2008), el cual se inspira en leyendas y mitos de la cultura Rapa Nui para crear un panteón de colosos antropomorfos cuyos enfrentamientos acontecen en el Océano Pacífico. Este último caso refuerza el proceso gradual de posicionamiento que el medio se ha adjudicado en los circuitos concursables de la cultura, pero además considero que arroja pistas fundamentales sobre las razones de su elegibilidad: el potencial de generar grados de identificación en audiencias locales.

Rokunga es precisamente un eslabón en la cadena de narrativas secuenciales contemporáneas que apelan a conciencias indígenas y minorías no hegemónicas del territorio que comprende Chile (Irríbarren, 2023: 103)¹⁰. No obstante, en línea con la idea de postindigenismo de Carmen Alemani, el foco de estos ejemplos va más allá de la mera recuperación de lo mítico prehispánico, la referencia a la herida de la conquista o el cuestionamiento a la identidad (2023: 63). Es más bien, como precisa la autora, un acercamiento desde la complejidad de situar lo indígena en un mundo globalizado y del capitalismo tardío desde un punto de vista narrativo y estético. En

¹⁰ Para un acercamiento desde un estudio de caso, sugiero revisar el siguiente artículo: Irríbarren, Javiera. “Catástrofe ambiental, viaje en el tiempo y el ser mestizo en *Juan Buscamares* de Félix Vega.” Dossier “Futurismo afrolatinoamericano, ciencia ficción indigenista y postindigenismo latinoamericano”. Ed. Teresa López-Pellisa. *Kamchatka. Revista de Análisis Cultural*, 22, 2023: 127-151.

el caso de los cómics propuestos como futurismos locales, planteo que estos utilizan imaginarios identitarios postindigenistas y populares para cimentar las bases de artefactos estéticos que problematizan el historicismo moderno. El caso de la saga *Varua Rapa Nui* (Hernández y Labourdette, 2012; 2014; Labourdette y Pinto, 2016) se encarga de revisitar hitos, leyendas y mitos de la cultura Rapa Nui, a través de una narrativa gráfica experimental que fusiona el pensamiento mítico y el pensamiento lógico, como lo caracteriza el historiador *rapa nui* Cristián Moreno Pakarati (cit. en Labourdette y Hernández, 2012: 53). Este diálogo entre lo mágico y lo científico es reproducido a nivel discursivo y, principalmente, al yuxtaponer diferentes perspectivas histórico-culturales a lo largo de paneles asimétricos y dinámicos. Dichas secuencias logran plasmar de manera simultánea tanto las versiones orales como los registros escritos recabados por exploradores y estudiosos europeos.

Por otro lado, identifico en los futurismos locales una tendencia a la creación de multiversos (super)heroicos en los que se actualizan o recodifican leyendas populares e imaginarios míticos de conciencias indígenas inherentes al espacio cultural sudamericano y transpacífico. Ahora bien, la tensión postindigenista emerge debido a que el formato del cómic estadounidense de la Edad Dorada (1938-1956) es el que alimenta tanto la construcción argumental como la concepción de personajes. Sus característicos trajes y complejión física superhumana son desplegados a lo largo de viñetas dinámicas que enfatizan la acción y el movimiento en intrincados arcos argumentales por el multiverso. En este contexto, destaco los volúmenes del *Mitomanoverso* o *Mitoverso* (Amira et al., 2011-), desarrollados por diversos creadores nacionales y distribuidos por la editorial independiente Mitomano Comics. Sus entregas utilizan figuras icónicas de la cultura popular y las dotan de habilidades especiales, ímpetu heroico o carácter villano. Aunque de manera antojadiza y en ocasiones narrativamente digresiva, el *Mitoverso* reúne a dioses, metahumanos, humanos, demonios, tótems, entre otros seres y entidades, en breves y autoconclusivas aventuras en solitario o en conjunto. Por ejemplo, el Basilisco chilote, el mítico pájaro *rapa nui* Manu-Tara y el monstruo del lago, Trelque para los mapuches o Cuero en español, se embarcan en diferentes aventuras con los llamados Nuevos Próceres, como la momia de Chinchorro y la superheroína Atómica. El primer arco argumental de este multiverso fue compilado en formato físico por la misma editorial bajo el nombre de *Era Draconiana. Dioses del sur contra el titán del caos* (Amira et al., 2018). Tanto estas entregas como sucesivas publicaciones —que siguen expandiendo el universo hasta la actualidad— se encuentran disponibles en su página web oficial, lo cual conecta con un cambio generalizado en las estrategias de difusión y durabilidad de diversos cómics ya mapeados.

De manera similar, aunque en una escala más acotada, el dibujante Guido “Kid” Salinas y el guionista Sebastián Castro—colaborador del *Mitoverso* en *Atómica*:

Evolución (Amira et al., 2018)—utilizan la figura del superhéroe para construir el multiverso de unos reimaginados *weichafes* (guerreros) en la saga de los *Guardianes del sur* o *Mapuverso* (2017-2021). Iniciado como un concepto de arte que el dibujante compartió en sus redes sociales, personajes históricos mapuches como Galvarino, Caupolicán, Janequeo y Lautaro están al centro de cuatro volúmenes que, respectivamente, nos presentan los orígenes de cada guerrero de camino a la aventura épica librada en la última entrega. Ahora bien, el arco narrativo y las escenas de acción ponen especial énfasis en utilizar los vacíos biográficos de figuras históricamente invisibilizadas para especular en torno a sus acciones, al tiempo de revertir la obnubilada agencia de un pueblo que no sólo desafió a los colonizadores españoles, sino que también se enfrentó al afán expansivo de los Incas. En la misma lógica de los multiversos y narrativas expandidas, cabe señalar que ambos autores fueron los encargados de *Mirageman. Héroe del pueblo* (2019a), entrega en la que amplían el universo del vigilante homónimo, protagonista de la película chilena pionera en ficción superheroica *Mirageman* (Díaz, 2007). Además, en la misma vereda de establecer caminos especulativos en relación con procesos de la contingencia, la dupla destaca por haber creado *Que no pare la revolución* (2019b) de manera paralela al estallido social de 2018 en Chile. Este cómic digital imagina la historia de origen de los llamados “Avengers Chilenos”, basados en figuras anónimas o populares que se viralizaron en las redes tras su participación en las manifestaciones sociales.

Un antecedente directo del *Mapuverso* es la publicación de *Aravco* (Escobar et al., 2008-2010), una saga de cinco volúmenes editada por Planeta Cómic en la que se construye una suerte de viaje del héroe en torno a la figura histórica de Leftraru (Lautaro). A lo largo de su travesía se difuminan los límites de la realidad, a partir del encuentro con seres mitológicos como los *wekufes*, la afectación de fuerzas o fenómenos sobrenaturales y las pesadillas internas que lo acometen desde su condición liminal, como protegido de Pedro de Valdivia y como potencial libertador del pueblo mapuche. Dos de los tres creadores de estas entregas, Mirko Vuskasović y Cristian Escobar, destacan además por su trabajo en *Los fantasmas del viento* (2014), desarrollado junto a Óscar Barrientos y cuya publicación contó con fondos de la cultura. Si bien este caso conecta con la problematización de paradigmas históricos que han invisibilizado a comunidades nativas, su relevancia radica en que articula un discurso pluricultural de emancipación en relación con las subjetividades de indígenas fueguinos, migrantes eslavos y habitantes magallánicos. A través de la fusión e interpretación libre de mitos y leyendas populares de la zona patagónica, este cómic esgrime lo que Cristián Labbé cataloga como un ‘acta para la independencia estética de Magallanes’ (cit. en Barrientos et al., 2014: 96). Asimismo, presenta tres historias en torno a las relaciones de parentesco entre seres humanos

y, respectivamente, el cosmos y las estrellas; el espíritu del viento; las zonas remotas del Océano Pacífico y los seres que alberga. En dicho giro, por lo demás, identifico una tendencia expansiva en cómics recientes que recuperan imaginarios míticos para promover un entendimiento postantropocéntrico del mundo.

En línea con el trabajo analítico-crítico de King y Page (2017) en torno a *El Informe Tunguska* (Figueroa y Romo, 2009), el enfoque teórico del nuevo materialismo se encarga de discutir la rigidez derivada del binarismo histórico entre naturaleza/cultura y problematiza dichas categorías desde una perspectiva posthumanista. Esta redefine los modos de relación entre lo humano y lo no-humano, con la finalidad de motivar cambios más allá del antropocentrismo y el especismo. Diferente al caso estudiado por King y Page, no obstante, propongo otros cómics recientes que utilizan imaginarios postindigenistas para resaltar perspectivas postantropocéntricas. En *Witranantü: las guerras del sol muerto* (Carrizo-Ortiz y Zúñiga Millán, 2020) el sobreconsumo de la energía vital del universo (*Pu-Am* para los mapuches) determina una catástrofe ecológica irreversible, la cual lleva a la devastación del mundo entero y al progresivo declive de todos los seres que habitan en él. En esta propuesta, la explotación del único recurso que une el cosmos con cada ser del universo funciona como una alegoría de la acelerada degradación ecológica que actualmente enfrentamos. Igualmente, éste opera como un llamado a reconsiderar las relaciones simbióticas de los ecosistemas, a la luz de un paradigma indígena que aboga por el equilibrio del *Pu-Am*. De forma similar, los dos volúmenes de *Mecha Selk'nam* (Leal y Todorović, 2020-2022) utilizan el formato de acción y aventuras para esgrimir un mundo alternativo en el que modifican radicalmente el destino del pueblo Selk'nam. Frente al sistemático exterminio de esta comunidad entre finales del siglo XIX y principios del XX, dicho pueblo indígena decide ocultarse de forma voluntaria y permanecer libres de la interferencia de agentes exteriores. Paradójicamente, esta acción facilita un grado de evolución social y tecnológico sin precedentes, tras la aplicación de un modelo alternativo de desarrollo que prioriza prácticas de coexistencia y codependencia entre todos los seres, la tierra y sus elementos.

(3) Geografías ecológicas de lo extraño

En la ficción extraña o *weird fiction*, la marcada injerencia del imaginario lovecraftiano y los ecos contraintuitivos del asombro se traducen en experiencias hauntológicas de lo desconocido y efectos numinosos frente a un inexplicable elemento nuevo o *novum* (Miéville, 2008). La amplia presencia de dicho género en la narrativa latinoamericana reciente, según Liliana Colanzi, se expresa en la articulación de universos asediados por un terror ecológico derivado de la afectación antrópica en los ecosistemas: las prácticas extractivistas instauradas por los sistemas político-económicos son determinantes en la generación de desastres ecológicos y en la inevitable reconfiguración de lo humano y lo no humano (2022: 87).

Ahora bien, propongo que el efecto expansivo de esta combinación toma dos caminos específicos en el medio del cómic. En primera instancia, se expresa en el uso del declive ecológico para dar forma a universos distópicos que incorporan la geografía local al tiempo de que exploran las consecuencias del Antropoceno. Tanto en la saga *Metahulla* como en *Witranantü*, las transformaciones tecnológicas derivadas de misteriosas fuentes inagotables de energía determinan estéticas e ideologías específicas en los respectivos universos: *metahullapunk*, por el homónimo mineral encontrado en las minas de Arauco; y *newenpunk*, por la figura del *newen*, un ser capaz de conectarse con el alma del universo o *Pu-Am* (Arismendi, 2021). Desde la reimaginada megalópolis de Concepción y desde un desintegrado sur de Abyanaca (Abya Yala o América), ambos casos perfilan distopías ecológicas donde el sobreuso de poderes desconocidos determina el fracaso de promisorias sociedades post-carbono. A este dúo se suman las publicaciones de acción policial de Acción Comics. Mientras que en *El último detective* (Alvarez y Borges, 2020; 2021) el descubrimiento del mineral vitrium en Sudamérica consolida al imperio de Nueva Amazonia; en *Colts* (Cubillos y Oyanedel, 2022), la fiebre del litio reactiva minas abandonadas y antiguos puertos del territorio chileno. Si bien estos cuatro ejemplos articulan discursos críticos en torno a conflictos históricos por la hegemonía del territorio y el control de los recursos, cabe puntualizar que sus universos se mantienen en la vereda de la distopía, pues en dichos mundos alternativos se perpetúan las fallas antrópicas: prácticas extractivistas, condiciones de trabajo precarias, brechas sociales, guerra, sobregiro ecológico y la vulneración de los derechos de la naturaleza.

En segundo término, la discusión postantropocéntrica de los cómics recientes en Chile se actualiza en territorios nacionales que se convierten en escenarios propicios de lo extraño. La isla grande de Chiloé, por ejemplo, ha permanecido geográficamente aislada del continente, rodeada por el vasto mar del Pacífico y por las numerosas islas satélite que actúan como protectoras naturales de tal misterio. Esta característica también ha sido reforzada por su particular imaginario cultural:

la ancestral brujería chilota, unida a la mitología monstruosa y extraña de figuras como el Trauco, el Caleuche o la Pincoya. En este trayecto, propongo como antecedente *El Modelo de Pickman* (Aiquel et al., 2009) porque fusiona dichas leyendas con el imaginario lovecraftiano. Este cómic reimagina el cuento original del escritor estadounidense, pero en medio de ocultos túneles subterráneos en la isla de Chiloé, en los que se producen encuentros con misteriosas criaturas similares a personajes chilotas y donde ocurren extraños eventos que difuminan los límites de lo humano. A propósito del mismo territorio insular, *El Informe Tunguska* (Figueroa y Romo, 2009) propone un apocalipsis ambiental gatillado tras la colisión de un desconocido aerolito en la Isla Grande de Chiloé, lo cual conlleva a la liberación de desconocidas toxinas que causan la paulatina fusión de la población humana con el espacio orgánico circundante. Sin embargo, la particularidad que identifico en esta propuesta es que el cambio genético experimentado constituye un modelo para la utopía postantropocéntrica, ya que permite alcanzar un pensamiento de tipo colmena entre las entidades fusionadas.

En este contexto también propongo que el despliegue de la geografía austral articula un tropo para la confluencia entre lo humano, lo no humano y lo extrahumano, a través de una interpretación libre de imaginarios míticos asociados a territorios como la Patagonia, Tierra del fuego y la Antártica. *Miguel de Fuentesanta* (2011; 2016) de Ismael Hernández, dibujante de la saga *Varua Rapa Nui*, utiliza los recovecos geográficos del progresivo desmembramiento del territorio sur continental para desplegar una serie de encuentros con criaturas míticas de la zona. Asimismo, el uso de acuarelas difuminadas y tenues transiciones de color maximizan el efecto de desfamiliarización frente a lo inexplicable. En la misma línea, la inexplorada Antártica se transforma en una fuente predilecta para modos especulativos que fusionan perspectivas conspirativas con la existencia de aliens y quimeras antropomorfas, además de una marcada influencia estética del imaginario lovecraftiano. En *Leviatán. Arturo Prat en las montañas de la locura* (Cáceres, 2020), el fin del mundo alberga un gran secreto custodiado por los Terafines, una durmiente y antigua civilización que yace bajo los hielos eternos de la Antártica.

Como parte de las geografías extrañas, finalmente, caracterizo el cruce del territorio austral con las profundas aguas del Océano Pacífico como un espacio propicio para aventurar sobre la presencia de criaturas marinas, seres míticos o fuera de este mundo. Entidades de aspecto físico descomunal, como leviatanes, ballenas blancas y pulpos antropomorfos, emergen desde las inexploradas grietas oceánicas, lo cual se vincula tanto a los imaginarios estéticos de los Antiguos lovecraftianos como a los kaijus japoneses. Ejemplos de estas representaciones incluyen cómics ya mencionados en este panorama como *Rokunga* y *Mocha Dick*, además de casos cuyos arcos argumentales enfatizan las relaciones de parentesco con lo extrahumano. En

Duam (2018), espíritus de la muerte y dioses omnipotentes adoptan formas orgánicas de compleción titánica para librar épicas batallas en las aguas de un gélido océano; mientras que en *Mecha Selk’nam* (Leal y Todorović, 2020; 2022) los gigantes espíritus fueguinos, custodios de las tierras patagónicas y de sus recursos, son reimaginados como colosales figuras ciberneticas o mechas que conectan a nivel espiritual con sus respectivas timoneles selk’nam.

(4) LO FANTÁSTICO DE AVENTURAS: INFANCIAS, JUVENTUD Y UN NECESARIO ACÁPITE SOBRE LAS AUTORAS

Los casos que ubico en esta sección enfatizan la acción y el misterio derivados del formato de aventuras, aunque en consonancia con el segmento de infancia y juventud al cual estos se dirigen. Entre otros ejemplos, destaco las historias detectivescas de entretenimiento para las infancias como *Yonki, el zombi* (2012) y *Mutant Boyz* (2017) de Marko Torres. También incorporo en este eje fantasías medievales con caballeros antropomorfos, como el canino *Ethan Hound* (González et al., 2022; 2023) y los felinos de la *Saga Tulcass: Los Egatos* (Borcoski, 2013). En el ámbito de la medicina gráfica, el motivo del viaje del héroe es aprovechado como recurso didáctico para explorar las implicancias del COVID-19 en *Inmuno. Invasión a corpus* (Carvajal et al., 2021). Todos estos casos utilizan una variedad de tropos y estructuras narrativas características de los géneros especulativos. Criaturas extrañas, personajes transhumanos y superhéroes se repiten a lo largo de aventuras de capa y espada, relatos maravillosos, narrativas míticas y de carácter mágico. A pesar de lo anterior, cabe precisar que no todos estos cómics incluyen elementos localistas que permitan elucubrar un gesto generalizado de reterritorialización.

Ahora bien, dicha tendencia cambia cuando se incorpora una geografía familiar en el universo creado, como el uso del desierto de Atacama en las aventuras futuras mas no futuristas de un león antropomorfo en *Franko. Fábulas de la última tierra* (Bernier y Jofré, 2013). Asimismo, Chiloé, Santiago y las diferentes ciudades de los “dobleversos” se presentan como escenarios clave de *Alex Nemo. La hermandad del Nautilus* (Martínez y Ortega, 2021). Este cómic nos adentra al *Verneverso*, el *Tolkienverso* y las infinitas dimensiones paralelas generadas gracias al poder creativo de las ediciones príncipe (manuscritos originales o primeras impresiones). Sin embargo, lo que me parece relevante de esta implementación es que la lógica expansiva de las culturas de la convergencia de Henry Jenkins (2006) se materializa como estrategia de contenido y difusión para generar un alcance masivo desde la identificación con elementos conocidos. Tanto la primera edición de Penguin Random House de 2017 como las sucesivas reediciones de Planeta Cómic apuestan a la cultura fandom como catalizador de un producto que matiza el cánon literario

(incluso escolar), los multiversos de aventuras y las geografías locales. Cabe recordar que Norma Editorial, otra casa de publicación consolidada en el campo, ya había utilizado esta técnica con *Mocha Dick*. Dicho cómic, por lo demás, fue ilustrado por el mismo Gonzalo Martínez, quien precisamente destaca en el segmento de infancia y juventud por diversos trabajos con autores nacionales e internacionales, como la serie *Ozópolis* (Kushin y Martínez, 2014), la saga *Quique Hache, detective* (Gómez y Martínez, 2009-2018) y *Temple. Teyuna, el infierno verde* (Martínez y Rodríguez, 2020).

Como parte de esta constelación también me detengo en la editorial Visuales por sus numerosas contribuciones al segmento juvenil. Desde los años 90, bajo los nombres de Visual y Visuales Editores, el proyecto dirigido por Javier Ferreras “Ferre” reintrodujo el formato clásico de 24 páginas del cómic book (Hasson, 2016). Entre sus publicaciones recientes se encuentra el primer tiraje de *Dirck Visiones* (Núñez y Orellana, 2019) —posteriormente difundido por Sietch Ediciones— en el que ángeles, demonios y humanos conviven en una fantasía gótica que conecta mitos y leyendas de la quinta región. Asimismo, se registra la historia inesperada de un detective perruno particularmente local en *Quiltro del futuro. El origen* (Faundez y Guajardo, 2011) y los diferentes volúmenes de *Diablo*, un vigilante transhumano citadino de culto creado en los años 90 por Mauricio Herrera y el mismo Ferre. Este último autor es quien reeditó y expandió el universo del personaje Diablo (Ferreras, Herrera y Rodríguez, 2009, 2011; Ahumada y Rodríguez, 2018) y de la personaje Cénit (Ferreras et al., 2009), en colaboración con Dan Rodríguez “Dreg”, Mauricio Ahumada, Alejandro Rojas, Gabriel Rodríguez, Juan “Nitrox” Márquez, R. Guerrero “Kobal”, entre otros.

A propósito de Visuales, Ferreras y el ilustrador Dreg son los autores de la saga *Ñeke* (2012-2018), un caso importante en este recorrido porque también utiliza la perspectiva postindigenista, aunque dirigida para las infancias. En las aventuras del guardián de los volcanes, historias de transmisión oral del área patagónica y de la cosmología mapuche se mezclan en una narrativa que enfrenta al joven Ñeke contra fuerzas sobrenaturales, espíritus de la naturaleza, divinidades como Xuña y seres mitológicos como el toro chupey. En esta lógica además incluyó iniciativas como *Comics Chilemitos* (Escobar y Olivares, 2009), un cómic editado por la Fundación Mustakis que intenta acercar el patrimonio mitológico a través de 16 historias de transmisión oral entre las que predominan las oriundas de Chiloé (Gómez, 2010). A estos dos cómics agrego *La noche de los invunches* (Benavides et al., 2018), publicación de Arcano IV que utiliza la mitología mapuche y chilota para estructurar la aventura de dos hermanas, Zizi y Lina, quienes se enfrentan a su propio origen en las calles nocturnas de Valparaíso y tras el encuentro con el legendario invunche: un ser

monstruoso cuya cara se alinea con su espalda, tiene una pierna pegada a la nuca y camina de mano y pie.

En la misma línea, cabe mencionar la saga *Pama* (F. Fernández Leiva y D. Fernández Leiva, 2015-2017) y el cómic *Chajnantor* (Monreal, 2016). Ambos casos se articulan alrededor de aventuras mitopoéticas que no se relacionan directamente con ningún pueblo originario, pero que mantienen una estética o iconología que resuena a las comunidades del altiplano. Mientras que *Pama* construye un universo místico de capa y espada con seres humanoides y antropomorfos que visten característicos chullos, topos, ojotas y aguayos del altiplano; *Chajnantor* sitúa la acción en los observatorios astronómicos del desierto de Atacama para estructurar una aventura futurista en torno a la búsqueda del origen del universo. La particularidad de este último cómic, sin embargo, es que emula una estética manga, en consonancia con el estilo de su autor Pablo Monreal, fundador de Wolu Studio, un proyecto dedicado a la publicación de mangas y la producción de animación desde Sudamérica.

En relación con este último aspecto, el estilo secuencial desarrollado en países de Asia como Japón, Corea y China se posiciona como referente para sagas de aventuras producidas por artistas de Chile. Dicho fenómeno excede el alcance del mapeo que propongo en este artículo, por tratarse mayoritariamente de fanzines o aventuras movilizadas por argumentos de corte romántico y alejados de los mecanismos de reterritorialización previamente descritos. No obstante, considero importante mencionar a Paulina Palacios cuya estética nipona es combinada con componentes sobrenaturales y extraños en las entregas seriadas *Mientras Yubooh Duerme* (2020-2023), centrada en una escuela de magia, y *Maestro Gato* (2016-2020), enfocada en las peripecias de un profesor antropomorfo. Todavía más relevante, esta autora me permite conectar el presente panorama especulativo con un necesario acápite en torno a la contribución de las autoras en este campo.

En el *Catálogo de Mujeres Chilenas en la Historieta* (2021) publicado por ProChile, Paulina Palacios es incluida como parte de la sección “Infantil”, mientras que en la sección “Juvenil - Ficción” se incorporan diversas exponentes ya consideradas en este recorrido, como Ximena Rodríguez, Jossy Alburquerque, Berna Labourdette y Jade González. A las contribuciones mencionadas en el catálogo y para efectos de los imaginarios especulativos, agrego el trabajo en solitario de María José Barros en *Corazón de Obsidiana* (2015-2016), el arte de Carla Díaz en *Bichos raros* (Castro y Díaz, 2014), las ilustraciones de Constanza Yovaniniz a la edición reunida de *Elisa y los mutantes* (de Fernando et al., 2018) y el guión de Paloma Larraín en *Las últimas bestias* (Larraín y Tiozzo, 2020). Ahora bien, la intención de este apartado es enunciar dos aspectos problemáticos que requieren de una futura investigación. Si bien existe una mayor presencia de autoras en el género de aventuras dirigidas al público de infancia

y juventud, supeditarlas estrictamente a estos parámetros— como se presenta en dicho catálogo —supone un movimiento peligroso que no hace justicia a artistas como Ximena Rodríguez, quien excede a cualquier constelación. En segundo lugar, y a propósito de esta misma creadora, considero que su relevancia muchas veces queda entrampada en la lógica de los proyectos colaborativos. A pesar de que dicha estrategia colectiva es habitual en el medio del cómic, no necesariamente visibiliza el aporte de las creadoras en términos autorales ni la contribución de artistas que participan en diversos campos especulativos.

CONCLUSIONES

El creciente reconocimiento de los cómics como objeto de estudio en el 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 que fue impulsada por una confluencia de 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. A lo anterior 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, a través de diversos géneros y formatos, como la ficción histórica, los superhéroes, el terror, lo fantástico y la estética manga.

Como he propuesto a lo largo de estas cuatro constelaciones, el carácter especulativo de los universos imaginados en estos cómics permite elucubrar distintos escenarios del pasado nacional o extrapolar mundos posibles para un sinfín de futuros. Las ficciones históricas proveen modelos para aproximarse a procesos nacionales, aunque también sátira política a partir de seres monstruosos, reflexiones en torno a la distopía tecnológica, sombrías aventuras por el casco urbano, hipótesis en torno a los vacíos de la historia y hasta legendarios justicieros enmascarados. El componente postindigenista se impone en multiversos superheroicos para públicos adultos, juventudes e infancias. Asimismo, la estética del cómic de acción y aventura posiciona grupos indígenas históricamente marginalizados en un mundo globalizado y dominado por desencuentros culturales. En una vereda paralela, la perspectiva postantropocéntrica y ecocrítica se manifiesta mediante reflexiones en torno a los errores antrópicos de la historia, modelos de desarrollo sustentable y alternativas no especistas que emergen desde territorios inesperados del fin del mundo. A su vez, el horror local se asoma por entre los recovecos de una geografía

terrestre y acuática inabarcable, que además amplía la potencialidad extraña de sus imaginarios míticos y leyendas populares.

Witranantü combina elementos ancestrales de Abya Yala con una aventura épica por el sur del mundo en busca de redención y en medio de una inevitable catástrofe ecológica. *Mecha Selk'nam* postula la inesperada reaparición de una comunidad indígena ultra tecnológica siglos después de los sistemáticos embates del colonialismo y el genocido en la Patagonia. En su calidad de cómics reterritorializados desde el sur, *Witranantü* y *Mecha Selk'nam* captaron particularmente la atención de la audiencia internacional a través del premio ILBA. Dicho galardón pudiera ser una anécdota en el camino de consolidación del cómic chileno en el campo nacional e internacional, o bien, una señal respecto al presente alcance de difusión de la industria local. Al respecto, cabe mencionar que el 19 de octubre de 2024 Diego “Novanim” Zúñiga Millán, dibujante de *Witranantü*, se adjudicó el premio ILBA a la Mejor Novela Gráfica por *Arcagen* (2023), su más reciente trabajo en solitario y el cual también fue publicado por Áurea Ediciones (@novanim.oficial, 2024). Si bien el presente mapeo de imaginarios especulativos termina aquí, las constelaciones propuestas quedan abiertas a futuras investigaciones, sea para establecer conexiones con la industria del pasado, incluir más cómics y aún más recientes, o bien, proponer trayectos alternativos con nuevas perspectivas de relación.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias primarias

- Adriazola, Germán (2015). “Catacumba”, “Privado de Sangre - 215” y “Puerto de Hambre”. *Catacumba*. Santiago: Visuales.
- Adriazola, Germán (2016-2022). “El levisterio”, “Cutún”, “Cuestión de fe” y “Supay”. *Catacumba*. Santiago: Autopublicado.
- Ahumada, Ítalo y Ferrada, Miguel (2011). *Mortis. Eterno retorno*. Santiago: Arcano IV.
- Ahumada, Mauricio y Rodríguez, Dan “Dreg” (2018). *Diablo: La resistencia*. Santiago: Visuales.
- Aiquel, Gabriel, Luco, Christian y Villarroel, Gilberto (2009). *El Modelo de Pickman*. Santiago: Midia Comunicación.
- Alvarez, Claudio y Borges, Geraldo (2020; 2021). “Parte 1” y “Parte 2”. *El último detective*. Santiago: Acción Comics.
- Alvarez, Claudio y Tralkan, Pedro (2013; 2015). “El Gran Guarén” y “El Gran Guarén: la venganza del Rey Rata”. *El Gran Guarén*. Santiago: Acción Comics.
- Alvarez, Claudio y Jiménez, Danny (2018). *El ejército de Dios: fuego y azufre*. Santiago: Acción Comics.
- Alvarez, Claudio et al. (2014). “El Gran Guarén: los archivos perdidos”. *El Gran Guarén*. Santiago: Acción Comics.
- Amira, Sergio et al. (2011-). *Mitomano Comics*. Web: <https://www.mitomanocomics.cl/>
- Amira, Sergio et al. (2018). *Era Draconiana. Dioses del sur contra el titán del caos*. Santiago: Mythica Ediciones.
- Amira, Sergio, Alburquerque, Jossy y Castro, Sebastián (2018). *Atómica: Evolución*. Santiago: El Nautilus Ediciones.
- Arenas, Valentina y Lee, Moss (2019). *Tech Noir. Identitatem*. Santiago: Ariete Producciones.
- Baradit, Jorge (comp.) (2010). *Chil3: relación del reyno*. Santiago: Ediciones B.
- Baradit, Jorge y Cáceres, Martín (2011). *Policía del Karma*. Santiago: Ediciones B.
- Barrientos, Óscar, Escobar, Cristián y Vuskasović, Mirko (2014). *Los fantasmas del viento*. Santiago: CNAC; Mythica Ediciones.
- Barros, María José (2015-2016). “Volúmenes 1 y 2”. *Corazón de Obsidiana*. Santiago: Anfibia Ediciones.
- Barros, Cristián y Babul, Demetrio (2009). *Las playas del otro mundo*. Santiago: Editorial Margen.
- Benavides, Felipe, Ferrada, Miguel Angel y González, Jade (2018). *La noche de los invunches*. Santiago: Arcano IV.
- Bernier, Ángel y Jofré, Cristóbal (2013). *Franko. Fábulas de la última tierra*. Santiago: CNCA; Amapola Ediciones.
- Bernier, Ángel y Quijada, Sergio (2015). *Justo. Una espada contra el imperio*. Santiago: Amapola Ediciones.
- Borcoski, Marcos “Fyto Manga” (2013). *Tulcass: Los Egatos*. Santiago: Editorial Ciclope.
- Brush, Martin (2019). *Tierra maldita. Molotov*. Santiago: Ariete Producciones.
- Cáceres, Martín (2020). *Leviatán. Arturo Prat en las montañas de la locura*. Santiago: Planeta Cómics.
- Carrizo-Ortiz, Inti y Zúñiga Millán, Diego “Novanim” (2020). *Witranantü: las guerras del sol muerto*. Valparaíso: Áurea Ediciones.

- Carvajal, Kote et al. (2021). *Inmuno. Invasión a corpus*. Santiago: Áurea Ediciones.
- Castañeda, Claudio y Fernández, Tomás (2014; 2016). “Catrileo” y “Catrileo: Armas”. *Catrileo*. Santiago: Autopublicado.
- Castro, Sebastián y Díaz, Karla (2014). *Bichos raros*. Santiago: Dogitia.
- Castro, Sebastián y Salinas, Guido “Kid” (2017-2021). “Galvarino: el arma”, “Caupolicán: la fuerza”, “Janequeo: la resistencia” y “Lautaro: el legado”. *Guardianes del Sur*. Santiago: Nük! Comics.
- Castro, Sebastián y Salinas, Guido “Kid” (2019a). *Mirageman. Héroe del pueblo*. Santiago: MB Comics; Nük! Comics.
- Castro, Sebastián y Salinas, Guido “Kid” (2019b). *Que no pare la revolución*. Santiago: Nük! Comics.
- Castro, Sebastián y Salinas, Guido “Kid” (2022). *Guardianes del Sur Integral*. Santiago: Planeta Cómics.
- Cruz, Nicolás y Palomo, Quique (2014). *El golpe: el pueblo 1970-1973*. Santiago: Pehuén.
- Cubillos, Andrés y Oyanedel, Gonzalo (2022). *Colts*. Santiago: Acción Comics.
- Dániel, Nelson (2023). *Durmiente*. Santiago: Editorial Planeta Cómics.
- Dániel, Nelson y Ortega, Francisco (2011). *1899: Cuando los tiempos chocan*. Santiago: Norma Editorial.
- Dániel, Nelson y Ortega, Francisco (2018). *1899: Metahulla 1 y 1959: Metahulla 2*. Santiago: Planeta Cómics.
- David, Jorge (2022). *Los juicios de Chile*. Santiago: Penguin Random House.
- De Peña, Fernando, Vargas, Rodrigo y Yovaniniz, Constanza (2018). *Elisa y los mutantes*. Santiago: Editorial Piedrangular.
- Díaz, Cristian “TEC” (2009). *Las aventuras del Capitán Chile*. Santiago: CNCA; Mythica Ediciones.
- Díaz, Ernesto (2007). *Mirageman*. Chile: Mandrill Films.
- Elizondo, Abel, Gómez, Erwin y Rodríguez, Dan “Dreg” (2008). *Rokunga*. Santiago: CNCA; Ocho Libros Editores.
- Escobar, Cristián, Figueroa, Julián y Vuskasović, Mirko (2008-2010). “Wekufe”, “Winka”, “Waki”, “Wichanmapu” y “Weichafe”. *Aravco*. Santiago: Editorial Planeta.
- Elgueta, Rodrigo y Reyes, Carlos (2015). *Los años de Allende*. Santiago: Editorial Hueders.
- Escobar, Rodrigo y Olivares, Christian (2009). *Comics Chilemitos*. Santiago: fundación Mustakis.
- Faundez, Juan y Guajardo, Lorena (2011). *Quiltro del futuro. El origen*. Santiago: Visuales.
- Fernández, Daniel y Santander, Pablo (2014). *La maldición de la animita*. Santiago: Estratos; Mitomano Comics.
- Fernández Leiva, Francisco y Fernández Leiva, Daniel (2015; 2017). “Libro uno: los elegidos” y “Libro 2: los últimos rebeldes”. *Pama*. Santiago: Estratos; Mitomano Comics.
- Ferrada, Miguel y Oliva, Pipe (2020). *Tras la huella de Frankenstein*. Santiago: Arcano IV.
- Ferreras, Javier “Ferre”, Herrera, Mauricio y Rodríguez, Dan “Dreg” (2009). *Diablo*. Santiago: Visuales.
- Ferreras, Javier “Ferre” y Rodríguez, Dan “Dreg” (2012; 2016; 2018). “El Espíritu”, “El mito del Millalobo” y “El vuelo de Pulula”. *Ñeke*. Santiago: Visuales.
- Ferreras, Javier “Ferre” et al. (2009). *Cenit. La aventura tiene rostro de mujer*. Santiago: Visuales.
- Ferreras, Javier “Ferre” et al. (2011). *Diablo 2*. Santiago: Visuales.

- Figueroa, Alexis y Romo, Claudio (2008). *Fragmentos de una biblioteca transparente*. Santiago: LOM Ediciones.
- Figueroa, Alexis y Romo, Claudio (2009). *El Informe Tunguska*. Santiago: LOM Ediciones.
- Figueroa, Alexis et al. (2014). *Lota, 1960: la huelga larga del carbón*. Santiago: Libros de Nébula; LOM Ediciones.
- Frías del Valle, Diego (2020). *Phoibos*. Santiago: Ariete Producciones.
- Frías del Valle, Diego (2021). *Techfilter*. Santiago: Ariete Producciones.
- Gómez, Sergio y Martínez, Gonzalo (2009). “El misterio del arquero desaparecido”. *Quique Hache, detective*. Santiago: Alfaguara.
- Gómez, Sergio y Martínez, Gonzalo (2015; 2018). “El misterio de Santiago” y “El misterio de los héroes del aire”. *Quique Hache detective*. Santiago: Santillana.
- González, Jade, Jofré, Cristóbal y Pino, Érika (2022; 2023). “Ethan Hound” y “Ethan Hound: Honor y poder”. *Ethan Hound*. Santiago: Acción Comics.
- Hernández, Ismael (2011). *Miguel de Fuentesanta*. Santiago: Autopublicado.
- Hernández, Ismael (2016). *Miguel de Fuentesanta: el grito de la tierra*. Santiago: Mythica Ediciones.
- Hernández, Ismael y Labourdette, Berna O. (2012; 2014). “El hundimiento de Hiva” y “Luces y sombras”. *Varua Rapa Nui*. Eduardo Ruiz-Tagle Eyzaguirre (ed.). Rapa Nui: Rapanui Press.
- Jaque, Matías (2021). *Colono*. Santiago: Ariete Producciones.
- Kushin, Kirk y Martínez, Gonzalo (2014). *Ozópolis*. Santiago: Piedrangular.
- Inostroza, Francisco, Vargas, Rodrigo y Wallis, Brian (2013). *Anatema: Las seis revelaciones del Padre Anzuelos*. Santiago: Editorial Piedrangular.
- Labourdette, Berna O. y Pinto, Francisco (2016). “El ocaso”. *Varua Rapa Nui*. Eduardo Ruiz-Tagle Eyzaguirre (ed.). Rapa Nui: Rapanui Press.
- Larraín, Paloma y Santander, Nando (2020). *Las últimas bestias*. Santiago: Desastre Natural.
- Leal, Diego y Fabián Todorović (2020; 2022). “Sobrevive” y “Evoluciona”. *Mecha Selk’nam: Sorren*. Santiago: Arcano IV.
- Martínez, Gonzalo y Ortega, Francisco (2012). *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca*. Santiago: Norma Editorial.
- Martínez, Gonzalo y Ortega, Francisco (2017). *Álex Nemo y la hermandad del Nautilus*. Santiago: Penguin Random House.
- Martínez, Gonzalo y Ortega, Francisco (2021). *Álex Nemo. La hermandad del Nautilus*. Santiago: Planeta Cómico.
- Martínez, Gonzalo y Ortega, Francisco (2023). *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca*. Santiago: Planeta Cómico.
- Martínez, Gonzalo y Rodríguez, Alfredo (2020). *Temple. Teyuna, el infierno verde*. Santiago: Loqueleo.
- Méndez, Manuel (2019). *Norte olvido 1859*. Santiago: Satán Editores; Grafica Funny.
- Monreal, Pablo (2016). *Chajnantor*. Santiago: Wolu Editorial.
- Montes Lynch, Cristián (2012). “Libro 1: Desarraigo”. *e-Dem: La conspiración de la vida eterna*. Santiago: Mythica Ediciones.
- Nahuelpan, Amancay (2021). *Clandestino*. Santiago: Planeta Cómico.
- Núñez, Marcel y Orellana, Adrián (2019). *Dirck Visiones*. Santiago: Visuales.
- Rodríguez, Alfredo y Rodríguez, Dan “Dreg” (2014). *Lado B. El diario de Miguel Estévez*. Santiago: Arcano IV.
- Rodríguez, Dan “Dreg” (2016). “Aventuras”. *Ñeke*. Santiago: Visuales.

- Ortega, Francisco y Vega, Félix (2021). *Los fantasmas de Pinochet*. Santiago: Planeta Cómics.
- Oyanedel, Gonzalo et al. (2012; 2014; 2016; 2022). “Fin del luto”, “La cueca del manco”, “Las coplas del diablo” y “Rojo y negro”. *El Viudo*. Santiago: Dogitia.
- Oyanedel, Gonzalo y Rodríguez, Ximena (2014). *El ejército de Dios*. Santiago: Acción Comics.
- Oyanedel, Gonzalo y Rodríguez, Ximena. (2016; 2018). “La ciudad salvaje” y “Señores de la 68”. *Nuke*. Santiago: Dogitia Editorial.
- Palacios, Paulina (2016-2020). “Volúmenes 1-5”. *Maestro gato*. Santiago: Visuales.
- Palacios, Paulina (2020-2023). “Volúmenes 1-4”. *Mientras Yubooh duerme*. Santiago: Planeta Cómics.
- Prado, Pedro (2014). *Santa María 1907. La marcha ha comenzado*. Santiago: LOM Ediciones.
- Torres, Marko (2012). *Yonki, el zombi*. Santiago: Norma Editorial.
- Torres, Marko (2017). *Mutant Boyz*. Santiago: Comiks Debris.
- Valenzuela, Germán et al. (2015-2017). “Confesor”, “Pecados” y “Calvario”. *La senda del errante*. Santiago: Ariete Producciones.
- Vega, Félix (2017). *Juan Buscamares*. Santiago: Planeta Cómics.
- Vega, Félix (2018). *Duam. La piedra de la luz*. Santiago: Planeta Cómics.
- Vega, Félix (2022) *Thor y la mujer águila*. Santiago: Planeta Cómics.
- ZELM (2009-2015). *Zombies en la Moneda*. Santiago: Mythica Ediciones.
- Zúñiga Millán, Diego “Novanim” (2023). *Arcagen*. Valparaíso: Áurea Ediciones.

Referencias secundarias

- Aguilera, Claudio (2013). *Ilustración a la chilena*. Santiago: Ocho Libros; Plop Galería.
- Aguilera, Claudio y Reyes, Carlos (2016). *Historieta Chilena Contemporánea 2006-2016*. Trads. Berna O. Labourdette y Lison Rousseaux. Santiago: ProChile.
- Aguilera, Claudio y Reyes, Carlos. (2019). *El arte de la historieta: conversaciones sobre narrativa gráfica contemporánea*. Santiago: Nauta Colecciones.
- Alemany Bay, Carmen (2023). “Hacia una nueva conceptualización de la narrativa sobre el indígena: del neoindigenismo al postindigenismo”. *Kamchatka. Revista de Análisis Cultural*, 22: 33-49. (<https://doi.org/10.7203/KAM.22.27540>)
- Alvarez, Claudio. “El ‘boom’ del cómic chileno, diez años después”. *Acción Comics*: (<https://accioncomics.cl/index.php/2023/01/08/el-boom-del-comic-chileno-diez-anos-despues/>)
- Arismendi, Gustavo. “Witranantü y Mecha Selknam Sorren: Los cómics chilenos finalistas en Premios ILBA”. *SuperGeek*: (<https://www.supergeek.cl/noticias/comics/witranantu-y-mecha-selknam-sorren-los-comics-chilenos-finalistas-en/2021-08-20/213042.html>)
- Atwood, Margaret (2011). “Introduction”. *In Other Worlds: SF and the Human Imagination*. Nueva York: Nan A. Talese/Doubleday: 1-11.
- Brown, Andrew y Ginway, Elizabeth (eds.) (2012). *Latin American Science Fiction. Theory and Practice*. New York: Palgrave Macmillan.
- Brown, Andrew (2010). *Cyborgs in Latin America*. New York: Palgrave Macmillan.
- Carrillo Zeiter, Katja y Müller, Christoph (eds.) (2018). *Historias e historietas. Representaciones de la historia en el cómic latinoamericano*. Madrid: Iberoamericana; Vervuert.
- Casals, Pablo y Valenzuela, Cristián (eds.) (2010). *Blanco experimental: nueve obras inéditas de cómic chileno contemporáneo*. Santiago: La Butique Producciones.

- Catalá Carrasco, Jorge, Drinot, Paulo y Scorer, James (eds.) (2017). *Comics & Memory in Latin America*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Colanzi, Liliana (2022). "Speculative Fiction". Mónica Szurmuk y Debra Castillo (eds.). *Latin American Literature in Transition 1980-2018*. Cambridge: Cambridge University Press: 79-92.
- Contador, Roberto, Pérez de Arce, Nicolás y Pinto, Iván (Comp.) (2006). *Ojo de vidrio: 19 autores de cómic contemporáneo*. Santiago: Fondo Nacional del Libro y la Lectura; CNCA.
- Domínguez Jeria, Paloma, Hinojosa Lobos, Hugo y Sánchez Sánchez, Jorge (2022). *Non sequitur: variaciones de las historietas en Chile*. Santiago: Editorial USACH.
- Domínguez Jeria, Paloma, Hinojosa Lobos, Hugo y Sánchez Sánchez, Jorge (2023). "Visiones críticas sobre las historietas latinoamericanas." *Revista IILA*, 5 (5). (<https://riviste.fupress.net/index.php/iila/issue/view/137>)
- Fernández, Laura, Gandolfo, Amadeo y Turnes, Pablo (eds.) (2022). *Burning Down the House: Latin American Comics in the 21st Century*. New York: Routledge.
- Ginway, Elizabeth (2004). *Brazilian Science Fiction: Cultural Myths and Nationhood in the Land of the Future*. Lewisburg: Bucknell University Press.
- Gómez, Andrés. "Chilemitos, El Caleuche, el Trauco y la Pincoya saltan al cómic en nuevo libro". *La Tercera*: (<https://www.latercera.com/noticia/el-caleuche-el-trauco-y-la-pincoya-saltan-al-comic-en-nuevo-libro/>)
- Hasson, Moisés (2016 [2014]). *Comics en Chile. Catálogo de Revistas (1908-2000)*. Santiago: Nauta Colecciones.
- Hasson, Moisés (2019). *Precursors of the Chilean comic book of science fiction (1890-1960)*. Santiago: Nauta Colecciones.
- Haywood Ferreira, Rachel (2011). *The Emergence of Latin American Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Irribarren, Javiera (2023). "Catástrofe ambiental, viaje en el tiempo y ser mestizo en 'Juan Buscamares' de Félix Vega". *Kamchatka. Revista de Análisis Cultural*, 22: 127-151. (<https://doi.org/10.7203/KAM.22.24320>)
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jover, Guadalupe (coord.) (2009). *Constelaciones literarias. 'Sentirse raro. Miradas sobre la adolescencia'*. Málaga: Consejería de Educación de la Junta de Andalucía.
- King, Edward (2013). *Science Fiction and Digital Technologies in Argentine and Brazilian Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- King, Edward y Page, Joanna (2017). *Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America*. Londres: UCL Press.
- Kurlat, Silvia y López-Pellisa, Teresa (eds.) (2020). *Historia de la ciencia ficción latinoamericana I: desde los orígenes hasta la modernidad*. Madrid: Iberoamericana Vervuert.
- Kurlat, Silvia y López-Pellisa, Teresa (2021). *Historia de la ciencia ficción latinoamericana II: desde la modernidad hasta la posmodernidad*. Madrid: Iberoamericana Vervuert.
- Le Guin, Ursula K. (1999 [1969]). "Introduction". *The Left Hand of Darkness*. New York: Penguin Books: XI-XVI.
- López-Pellisa, Teresa (2015). *Patologías de la realidad virtual: Cibercultura y ciencia ficción*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

- López-Pellisa, Teresa et al. (2023). "Futurismo afrolatinoamericano, ciencia ficción neoindigenista y postindigenismo latinoamericano". *Kamchatka. Revista de Análisis Cultural*, 22. (<https://turia.uv.es/index.php/kamchatka/issue/view/1616>)
- Martín Gómez, Jonatán y Sullivan, Patricio(eds.) (2022). *Recalibrando los circuitos de la máquina: ciencia ficción e imaginarios tecnológicos en la narrativa en español del siglo XXI: diálogo entre escritores, críticos y editores*. Valencia: Albatros.
- Maturana, Cristián y Muñoz, Leopoldo (2019). *El noveno arte: historieta, cómic e ilustración en Chile*. Santiago: Santa Rosa de Apoquindo.
- Miéville, China (2009). "Weird Fiction". Brian Aldiss y David Wingrove (eds.). *The Routledge Companion to Science Fiction*. Nueva York: Routledge: 510-515.
- Ortiz, Miguel (2008). *15 dibujantes chilenos de cómics*. Santiago: Producciones Ortiz.
- Page, Joanna (2016). *Science Fiction in Argentina: Technologies of the Text in a Material Multiverse*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Pérez, Omar (2007). *Breve historia del cómic en Chile: dibujantes, revistas y personajes*. Santiago: Editorial Universidad Bolivariana.
- Pérez, Néstor y Babul, Demetrio (2014). *La época dorada del cómic chileno*. Chile: Néstor Pérez y Demetrio Babul.
- Pérez Cano, Tania, Tullis, Brittany y Merino, Ana (2019). "El cómic: intertextualidades, discursividades y paratextos en el arte secuencial de América Latina". *Mitologías hoy*, 20. (<https://revistes.uab.cat/mitologias/issue/view/v20>)
- ProChile (2021). *Catálogo de Mujeres Chilenas en la Historieta*. Santiago: ProChile.
- Reptiliano. "El Viudo: Fin del Luto' (2014) de Gonzalo Oyanedel, Rodrigo Campos y Cristian Docolomansky". *Cuarto Mundo*, (12/06/2015): (<https://www.cuartomundo.cl/2015/06/12/el-viudo-fin-del-luto-de-gonzalo-oyanedel-rodrigo-campos-y-cristian-docolomansky/>)
- Reyes, Carlos (2016). "Breve e incompleta mirada a la antigua - nueva historieta independiente chilena". *Revista de Teoría del Arte*, 14/15: 215-233. (<https://revistateoriadelarte.uchile.cl/index.php/RTA/article/view/41446>)
- Rocco, Claudio y Valenzuela, Germán (2017). *Breve historia de la Historieta en Chile (en historieta)*. Santiago: Ariete Producciones.
- Scorer, James (ed.) (2020). *Comics Beyond the Page in Latin America*. London: UCL Press.
- Subrei. "Comic chileno será promovido como producto de exportación nacional". *Secretaría de Relaciones Económicas Internacionales*, (30/09/2010): (<https://www.subrei.gob.cl/sala-de-prensa/noticias/detalle-noticias/2010/10/01/comic-chileno-sera-promovido-como-producto-de-exportacion-nacional>)
- Suvin, Darko (2017 [1979]). "On the Poetics of Science Fiction Genre". Latham, Rob (ed.). *Science Fiction Criticism: An Anthology of Essential Writings*. London; New York: Bloomsbury Academic: 116-217.
- Zúñiga Muñoz, Diego "Novanim" [@novanim.oficial]. "Arcagen trae un premio a casa". *Instagram*, (28/10/2024).