

## **Comics chilenos: Una visión crítica del concepto de descolonización en la cultura de masas**

### **Chilean Comics: A Critical View of the Concept of Decolonization in Mass Culture**

Felipe Tapia Marín<sup>1</sup>

ORCID iD <https://orcid.org/0000-0001-8213-8043>

Pontificia Universidad Católica de Chile

Chile

#### **RESUMEN**

En el escenario actual, en un afán por recuperar y transmitir la cultura de pueblos originarios, sus contenidos han sido usados como material para literatura, cine, comics, canciones y toda clase de arte que, debido a la naturaleza del emisor del producto y la multiculturalidad característica del mundo contemporáneo, rara vez respeta la “pureza cultural”, combinándola con referentes culturales foráneos, como los superhéroes estadounidenses o las series de mechas (robots) del anime japonés. A menudo la academia promueve la descolonización de la producción artística, instándola a trabajar con códigos propios de su territorio en lugar de depender de paradigmas externos. A través de este estudio se busca determinar hasta qué punto la hibridación o sincretismo constituye una perversión de la cultura originaria o, por el contrario, puede convertirse en una eficaz herramienta de preservación del saber ancestral, haciéndola asequible para quienes tienen acceso a diferentes contenidos culturales.

*Palabras clave: identidad, cultura, descolonización, preservar, conservar*

#### **ABSTRACT**

In the current scenario, in an effort to recover and transmit the culture of native peoples, its contents have been used as material for literature, cinema, comics, songs and all kinds of art that, due to the nature of the issuer of the product and the Multiculturalism characteristic of the contemporary world, rarely respects "cultural purity", combining it with foreign cultural references,

---

<sup>1</sup> Profesor Asistente y Coordinador de Formación General en Universidad Santo Tomás.  
Licenciado en Letras con mención en lengua y literatura hispánicas en Pontificia Universidad Católica (2004)  
Licenciado en Educación Media mención Lenguaje (2005)  
Magíster en Comunicación Social con mención en Educación en Pontificia Universidad Católica (2012)  
Magíster en Comunicación Social Universidad Autónoma de Barcelona (2012)  
Diplomado en Pedagogía en Educación Superior en Universidad Santo Tomás (2014)  
Magíster en Literatura en Pontificia Universidad Católica (2023)

such as American superheroes or the mecha (robot) series of Japanese anime. The academy often promotes the decolonization of artistic production, urging it to work with codes typical of its territory instead of relying on external paradigms. This study seeks to determine to what extent hybridization or syncretism constitutes a perversion of the original culture or, on the contrary, it can become an effective tool for the preservation of ancestral knowledge, making it affordable for those who have access to different cultural contents.

*Keywords: identity, culture, decolonization, preserve, conserve*

## **INTRODUCCIÓN**

Durante años, la invisibilización de los pueblos originarios en Latinoamérica provocó que el arte volcase su mirada a los referentes culturales locales, en un afán por restituir o compensar a estos pueblos, o también con un propósito didáctico. La literatura fantástica chilena, por ejemplo, cambió los castillos, brujos y dragones por calcus y wekufes. No obstante, si bien lo autóctono ha ganado más presencia, muchas veces el producto artístico está “contaminado” por formas y fondos que siguen recurriendo a lo foráneo, dando como resultado un híbrido cultural que no todos están dispuestos a aceptar o tolerar.

Los paradigmas contemporáneos han propuesto la descolonización como una alternativa para dar mayor presencia a las raíces autóctonas no solo en lo que al arte local se refiere, sino también al esquema de pensamiento que hasta hacía poco bebía de grandes potencias o colonias del Primer Mundo, como Estados Unidos o Europa. No obstante, la búsqueda de la pureza absoluta a través de una descolonización que busque constantemente códigos propios y excluya los demás, también es una práctica que debe estar sometida a juicio crítico. ¿Es la adaptación de contenidos indígenas una transgresión o solo el cauce natural de la creación literaria o *poiesis*?

En este caso, se analizarán tres comics que incorporan elementos de la tradición mapuche y selknam con códigos culturales extranjeros y muy populares en la cultura de masas. Nos referimos al género del superhéroe, un producto de la mirada estadounidense respecto a los métodos para resolver conflictos y combatir amenazas; y los *mechas* o robots del anime japonés, también una consecuencia de los paradigmas culturales nipones.

Al estar estos contenidos producidos en su mayoría por chilenos criados consumiendo cultura foránea, las interrogantes a las que deseamos dar respuesta son dos: la primera, es si este mestizaje cultural implica una transgresión de la cultura original o simplemente es parte natural del

devenir artístico; y la segunda, si el hecho de que quienes producen estas obras no formen parte de las comunidades a las que homenajean, les permite o no recurrir al saber de los pueblos originarios para dar forma a sus obras. En definitiva, si la cultura puede ser “propiedad” de alguien, ello conllevaría a la posibilidad de una “apropiación cultural”. Lo segundo solo puede existir si aceptamos que lo primero también existe.

### **¿PUEDE SER LA CULTURA PROPIEDAD?**

En los tiempos actuales, aspirar a una cultura pura es tan irrealizable como una raza -o etnia- pura. En el afán por promover la descolonización de referentes foráneos como España o Estados Unidos que permean constantemente los contenidos locales, la sola idea de realizar un sincretismo cultural entre la cultura de masas japonesa o norteamericana y los mitos y leyendas de los pueblos originarios de Chile, aparece ante los ojos de los más puristas como una suerte de sacrilegio.

No obstante, la existencia de estos contenidos híbridos puede constituir una herramienta eficaz para la transmisión de saberes que, de no valerse de los códigos contemporáneos, corre el riesgo de acabar anquilosada. A ese respecto, en ese ensayo se analizarán tres obras en particular que ilustran dicho fenómeno de sincretismo: La serie de comics *Los Guardianes del Sur* de Nük Comics, del guionista Sebastián Castro y el dibujante Guido Salinas; los personajes de la línea *Legendarios* de Mitomano Comics, a cargo de Francisco Javier Fernández, Alexander Reyes, Daniel Fernández, Manuel Águila, Pablo Caballero, entre otros guionistas y dibujantes de la editorial, y; por último, la novela gráfica *Mecha Selk'nam: Sorren* de la dupla Daniel Leal y Fabián Todorovic, a cargo del guion y dibujos respectivamente.

En primer lugar, debe hacerse el siguiente alcance: en sus inicios, gran parte de estos proyectos nacieron simplemente como un juego, una aproximación lúdica combinando los códigos visuales de productos foráneos con elementos locales, que con el tiempo fueron tomando forma hasta convertirse en proyectos concretos. Por ejemplo, el superhéroe Galvarino de la serie *Guardianes del sur* nació a partir de una simple ilustración que buscaba asemejar al personaje histórico con el héroe Wolverine de Marvel Comics:

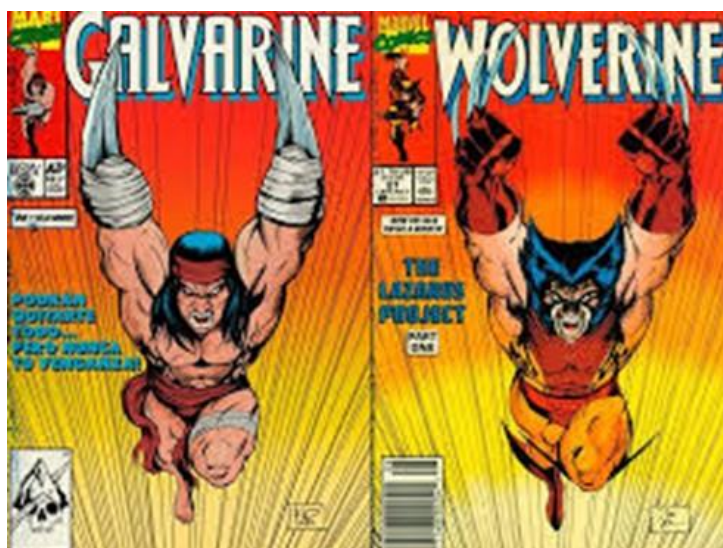


Figura 1: Imagen preliminar de Galvarino inspirada en Wolverine. (Machado, 2017)

De la misma forma. El proyecto *Mecha Selk'nam: Sorren* también nació incorporando semejanzas visuales con una de las obras emblemáticas del género Mecha en Japón: *Neon Genesis Evangelion*, tal y como puede verse en la tipografía de los títulos:



Figura 2: Portada alternativa de Mecha Selknam: Sorren. (Todorovic, 2020)



Figura 3: Portada de Neon Genesis Evangelion (S/A, 2021)

La idea que subyace en tales productos artísticos, en cierto modo, busca valerse de códigos reconocibles por un público juvenil, tomados del género de superhéroes y series *mecha* respectivamente, para acercarlos a contenidos culturales locales. ¿Es esta impureza ofensiva, trivial o irrespetuosa? Es lo que el presente ensayo busca averiguar mediante el análisis de conceptos que han cobrado relevancia durante las últimas décadas, como, por ejemplo, la cultura.

La incorporación no se refiere solo a la forma, sino también al fondo. La influencia foránea no solo se manifiesta en el aspecto visual de los personajes superheroicos, sino también en la narrativa, el lenguaje, los conflictos, todos calcados de la cultura de masas estadounidense. Por ejemplo, podríamos revisar una página de *Ayayema* de Mitomano Comics, de Francisco Javier Fernández y Alexander Reyes. La protagonista es una joven que puede convertirse en el espíritu selknam Ayayema, y usa dichas facultades para combatir a delincuentes o villanos, justo como lo haría cualquier protagonista de comic norteamericano. Sin embargo, si examinamos de cerca el conflicto, podemos asegurarnos de que se trata de una obra completamente permeada por el colonialismo. El conflicto que sufre la protagonista se basa en el miedo constante a no dejarse dominar por la parte “oscura” de Ayayema, una trama bastante tópica del género, que recuerda mucho a personajes como Hulk o Ghost Rider. Incluso si nos fijamos en el lenguaje, los diálogos parecen sacados de una serie de televisión que poco y nada recoge de la forma de hablar que debería tener un personaje chileno:



Figura 4: Página 5 de comic *Ayayema* (Fernández, Reyes, 2019, p. 5)

Díálogos como “Comienza a rezar, rata” o “Ahora lloras, infeliz” son el resultado de una continua exposición a contenidos extranjeros que, para bien o para mal, forman parte de nuestra herencia cultural contemporánea. No obstante, en este ensayo, más que profundizar en la calidad de las obras artísticas referidas o la verosimilitud de sus contenidos, se busca más bien reconocer su mérito o valor como producto cultural.

En un afán por compensar a los pueblos originarios todos los vejámenes, discriminación y saqueo perpetrados a veces por el gobierno de Chile, y otras por empresas privadas, es que se han incrementado las iniciativas por rescatar su cultura, lenguaje, pensamiento y, por supuesto, su lugar como ciudadanos. ¿Cuál es la manera más adecuada para llevar a cabo tan ambiciosa tarea? Ciertamente no debe haber una única manera, pero, como punto de partida, resulta necesario recurrir a la diferenciación que Jesús Martín Barbero en su ensayo “Heredando el Futuro” (2008) hace respecto a “conservar” y “preservar” la cultura. La primera opción implica condenar las culturas ancestrales a museos y reservas, alejadas del mundo contemporáneo, evitando mancillarlas con impurezas foráneas y condenándolas a su inminente desaparición, a mediano o largo plazo. La segunda no descarta las actualizaciones, la incorporación de las tecnologías y la alianza con otros códigos artísticos. Tal y como lo señala el autor:

En Colombia he insistido en cuestionar radicalmente el verbo conservar en lo que se refiere a las culturas, porque para la mayoría de los políticos conservar es poner en conserva, es

decir, meter en una lata. Como hacen los estadounidenses con sus indígenas, y como tratan de hacer no pocos de los que hacen políticas culturales en Latinoamérica. Las culturas viven –y es aquí donde aparece la dimensión estratégica– mientras se comunican e intercambian unas con otras. Cuando dejan de comunicarse, implosionan y mueren. La comunicación no es un añadido a las culturas, no representa una cultura mostrándose de manera exhibicionista ante las otras, sino que es una dimensión constitutiva de la vida cultural, de la vida de las culturas. Toda comunicación es transformadora e implica un riesgo, y es que, por mínimamente compleja que sea, siempre existe conflicto. ¿Qué clase de comunicación puede ser densa entre dos personas si no hay asimetría, si no hay conflicto? Si lo hay entre las personas, evidentemente lo habrá mucho más entre las culturas. (13)

Desde la perspectiva de Martín Barbero, el diálogo o comunicación que en los ejemplos anteriores se establece es entre los códigos visuales de los superhéroes de Estados Unidos y los robots de las series animadas japonesas, con personajes de la historia mapuche y los espíritus de la mitología selknam. Tal alianza no debería ser considerada una amenaza a la pureza de las culturas precolombinas, ni mucho menos como una blasfemia o trivialización de dichas culturas.

A modo de ejemplo, es sabido que los comics de Guido Salinas y Sebastián Castro nacieron como una alusión a superhéroes Marvel. La más obvia es el símil entre Wolverine y Galvarino. En las páginas de *Guardianes del Sur*, se alude a un elemento sacado directamente de los comics de *X-Men*. Los personajes de Coloso y Wolverine a menudo practican una estrategia en donde el primero lanza al segundo como un proyectil en la forma que acá puede verse:



Figura 5: Página 4 de *Coleccionable X-Men 3* (Claremont, Cockrum, 2000, p. 7)



Figura 6: Página 9 de *Colecionable X-Men 6* (Byrne, Cockrum, 2000, p. 9)

Aunque no todos los lectores reconocerán la referencia visual, la misma estrategia parece ser utilizada por los personajes de Caupolicán, quien posee una gran fuerza que le permite cargar troncos, y Galvarino, quien, al ser el Wolverine mapuche, es lanzado por su compañero de armas en pleno combate:



Figura 7: Página 13 de *Caupolicán* (Castro y Salinas, 2019, p. 13)

Esta clase de libertad creativa solo puede ser admitida en la medida en que aceptemos que no se trata de una historia realista sobre los héroes mapuche. Se trata más bien de una especie de juego, un ejercicio donde se intenta poner a Caupolicán y Galvarino en un contexto superheróico, flexibilizando así a los personajes para permitirles encajar con sus contrapartes estadounidenses. No debe verse como un intento por sofocar la identidad de los pueblos originarios para

contaminarlo con la cultura de masas norteamericana, sino más bien como un medio para convertirlos en referentes culturales que, como tales, pueden ser alterados o modificados. Es, hasta cierto punto, una manera de aceptar a esos personajes como elementos integrales y hasta arquetípicos de la cultura humana universal, en lugar de aislarlos como cadáveres en un museo.

Si nos negásemos a esta clase de sincretismo, tentados por el mesianismo proteccionista, propio de un sentimiento de culpa post colonial, estaremos condenando a la cultura a un rincón, por una parte, y negándosela a las nuevas generaciones, por otra. Resulta poco probable que a lo largo de siglos en los que prosperaron los pueblos originarios, no hayan modificado ni una sola letra a sus contenidos culturales, o no hayan establecido alguna clase de relación con culturas vecinas. Desde esa perspectiva, lo que se está replicando en la actualidad no es sino la continuación de tal labor, ahora con el añadido de las culturas masivas. Difícilmente un mapuche se negó a la incorporación de elementos huilliche a su relato, o los selknam a la influencia yámana. ¿Por qué debería hacerse entonces en la actualidad? Desde la perspectiva de Martín-Barbero (2008), la cultura es un proceso que no se ha detenido, continúa en marcha desde que el hombre se diseminó por el planeta:

Ya no se trata de la dimensión constitutiva de la comunicación –de contarse al otro–, sino de la proyección. Es decir, la capacidad de salir de su pequeño mundo y entrar en una relación mucho más compleja que la que le exige el mínimo para sobrevivir. Porque existe una comunicación sin la cual no sobreviviríamos, pero además hay otro tipo de proyección que es mucho más arriesgada y comprometedora. Nunca como hoy, hasta las culturas más pequeñas y más escondidas de la selva amazónica, éstas han estado tan expuestas al resto de culturas del país y del mundo. Todas las culturas, hasta aquellas que se habían conservado más aisladas, hoy ya no lo están. No hay nada aislado en este planeta, con todo lo que eso significa de intromisión, de invasión, y a la vez de vitalización. (13)

Para Martín-Barbero, entonces, la invasión y la vitalización constituyen los dos lados de la moneda de la globalización de culturas originarias, la primera implica lo negativo, la segunda, lo positivo. ¿Se está haciendo una concesión que no deberíamos permitir para salvaguardar la identidad de los pueblos? No cabe duda de que hay una buena intención tras el afán por proteger lo identitario. No obstante, es precisamente esa identidad lo que debe cuestionarse de forma permanente, en lugar de autoarrogarse, de forma paternalista, el rol de defensores de los ciudadanos indígenas.

## SOBRE PUREZA CULTURAL Y APROPIACIÓN

Entre los argumentos que se suelen esgrimir para denostar obras como *Ayayema*, *Galvarino* o *Mecha Selkenam: Sorrent*, figura el hecho de que sus autores no forman parte de las etnias a las que pertenecen sus personajes. También se alude a los malos tratos, genocidios y atropellos que han sufrido los pueblos originarios, lo que implicaría atribuirles un estatus de tabú que por ningún motivo debería mancillarse con “artes menores” como el comic de superhéroes, por ser considerados expresiones del colonialismo. Sin embargo, la reducción de tales pueblos a una categoría de mera víctima también constituye una mirada colonialista, pues excluye todas las demás dimensiones de las que podría componerse un ciudadano de estas etnias.

El afán por erigirse como protector de las etnias menos favorecidas muchas veces surge de un pensamiento tan colonialista como el que menoscaba a determinadas culturas o pueblos. No hace sino intensificar la otredad y, en lugar de promover cierta descolonización, acentúa la mirada de los pueblos originarios como exóticos, necesitados de un salvador que resguarde sus contenidos y en permanente estado de amenaza por parte de la cultura dominante.

Por supuesto que hay una buena intención al querer resguardar la cultura de estos pueblos, pero, ¿y si tras esta buena intención hay también un afán oculto por seguir segregando, acentuando la noción de un “otro” idealizado y, por consiguiente, limitado? Slavoj Žižek en *En defensa de la Intolerancia* (2015) plantea que las etiquetas que emplean ciertos ciudadanos a favor del multiculturalismo no hacen sino mantener una distancia en la que siempre se percibe a este otro como exótico y, en cierta forma, inferior. El temor permanente a la “apropiación cultural” a menudo es característica de una mirada conservadurista, además de colonial:

Esto es, el multiculturalismo es una forma inconfesada, invertida, auto-referencial de racismo, un “racismo que mantiene las distancias”: “respetar” la identidad del Otro, lo concibe como una comunidad “auténtica” y cerrada en sí misma respecto de la cual él, el multiculturalista, mantiene una distancia asentada sobre el privilegio de su posición universal. El multiculturalismo es un racismo que ha vaciado su propia posición de todo contenido positivo (el multiculturalista no es directamente racista, por cuanto no contraponen al Otro los valores particulares de su cultura), pero, no obstante, mantiene esa posición en cuanto privilegiado punto hueco de universalidad desde el que se puede apreciar (o despreciar) las otras culturas. El respeto multicultural por la especificidad del Otro no es sino la afirmación de la propia superioridad. (56-57)

Es innegable que el pueblo selknam sufrió un genocidio y que los asesinatos para robarles sus tierras es uno de los pasajes más oscuros de la historia de Chile. Tampoco se pueden banalizar los robos territoriales al pueblo mapuche. ¿Debería su condición de víctimas impedir que en la actualidad se busque integrarlos por medio de obras de arte de carácter híbrido como los comics acá revisados?

Los habitantes de Rapa Nui también sufrieron a causa del colonialismo durante siglos, el que acabó con gran parte de sus tradiciones. ¿Eso convierte a los adornos en forma de moais en artefactos irrespetuosos? En absoluto. ¿Es *Ogú y Mampato en Rapa Nui* de Themo Lobos una trivialización de todos los atropellos cometidos en aquella isla? De ningún modo. Muy por el contrario, en su época permitió que muchos niños “contis” conocieran parte de la historia de Rapa Nui. De ser así, algo similar podría pasar con lectores jóvenes de la actualidad que podrían acercarse a la cultura selknam o mapuche leyendo *Galvarino*, *Caupolicán*, *Ayayema*, *Antu*, o *Mecha Selknam*. Para facilitar la asimilación de esos contenidos se echa mano a códigos culturales foráneos reconocibles por lectores acostumbrados a “consumir” cultura de diversas fuentes.

Para usar un lugar común, lo perfecto tiende a ser enemigo de lo bueno. No hay que olvidar que la invisibilización es un destino mucho peor que la tan temida apropiación cultural. A modo de ejemplo, pensemos en el idioma mapuzungun. Por décadas se ha insistido en la necesidad de incorporar esta lengua al sistema educativo, otorgándole una importancia a la par del aprendizaje del idioma inglés. De lograrse tal cometido, la consecuencia más lógica sería que la mayoría de los estudiantes en el país acaben su escolaridad con un conocimiento básico de esta lengua. Si uno de esos alumnos chilenos o huincas llegase a escribir un libro o componer una canción en mapuzungun, ¿debería ser este censurado por no formar parte de esa etnia, o por apropiarse de su lenguaje para su propio aprovechamiento? ¿No es un destino mucho peor que la ciudadanía no aprenda el lenguaje de sus ancestros, en lugar de que lo aprenda y lo incorpore en su vida diaria?

El comic *Mecha Selknam: Sorren*, nos muestra una serie de robots gigantes que hacen alusión a los espíritus selknam o waiyuwen de la ceremonia del Hain, entre los que se encuentran sho’ort o kotaix, como así lo muestra la siguiente ilustración:



Figura 8: Página 68 de *Mecha Selknam: Sorren* (Leal y Todorovic, 2020, p. 68)

A lo largo de la historia, en la que abundan los elementos propios del género japonés *mecha*, se devela que los pilotos de los robots son solo mujeres. Esto es una clara referencia a la leyenda selknam de la supremacía femenina, que relata que, en sus inicios, la ceremonia del Hain era llevada a cabo por las mujeres, quienes mandaban en las tribus, para luego ser traicionadas por los hombres, los que instalaron la supremacía patriarcal por medio de la violencia. Es posible que estos detalles constituyan el verdadero respeto por los pueblos originarios, en lugar de simplemente no mancillar la santidad de sus contenidos culturales transformando a sus espíritus en robots de comic. No obstante, no todos pensarán de igual forma e insistirán en proteger la pureza del pueblo victimizado.

¿Podría ser que, por el contrario, el verdadero acto discriminatorio se hallase en intentar proteger a determinadas culturas escogidas de forma arbitraria, de la integración cultural y su consiguiente modificación y actualización? Daniel Bernabé así lo señala en *La Trampa de la Diversidad* (2028):

El verdadero paternalismo, casi hasta racista, es analizar al otro desde unas coordenadas en las que su diversidad, su especificidad, le impiden ser partícipe de unos avances que, al menos a juicio del que escribe, deberían ser de aplicación universal. (...) El paternalismo y la superioridad moral de la alucinación de la diversidad como producto vienen,

precisamente, de pensar que la cultura tiene una vida independiente de su sustrato material y que, de esta forma, otras culturas, entendidas como expresiones de los pueblos que han sufrido el colonialismo, son siempre susceptibles de defenderse en su totalidad, ya que, de una manera inconsciente, se les atribuye un gran valor en este mercado (136).

Si ponemos atención a lo planteado por Bernabé en la cita anterior, solemos escoger a qué contenidos se les está permitido incorporarse a la modernidad. Lo que se hace al oponerse a esta clase de sincretismo no es una labor de defensa o protección, sino de obstáculo para ser partícipe de los avances. Dicho sea de paso, tal facultad está atribuida por el protector más que el protegido, lo que instala la interrogante de hasta qué punto era necesario un protector o salvador en primer lugar.

La idea de que la existencia contemporánea está determinada de forma binaria por un colonizador y un colonizado, (o protector y protegido, categorías que no están más exentas de una lectura colonialista que las anteriores) no es del todo cierta. Ciertamente, no podemos referirnos a los ciudadanos chilenos como colonizadores, ni siquiera como los herederos de estos últimos, puesto que tal noción es obsoleta, considerando las características de nuestra economía y política. Las relaciones de poder ya no están determinadas por las naciones, etnias o culturas, sino por una economía globalizada que no distingue entre diferencias multiculturales y ejerce otra clase de colonización económica. Así es como lo señala Zizek (2015):

En un principio, el capitalismo se quedaba en los confines del Estado-Nación, con algo de comercio internacional (intercambios entre Estado-Nación soberanos); vino después la fase de la colonización, en la que el país colonizador sometía y explotaba (económica, política y culturalmente) al país colonizado; la culminación de este proceso es la paradoja de la colonización: solo quedan colonias y desaparecieron los países colonizadores; el Estado-Nación ya no encarna el poder colonial, lo hace la empresa global. Con el tiempo, acabaremos todos no ya solo vistiendo camisetas de la marca Banana Republic, sino viviendo en repúblicas bananeras. (55-56)

Si nos atenemos a lo que expone Zizek en la cita anterior, la relación entre un ciudadano corriente y una persona de un pueblo originario no sería entonces la de colonizador y colonizado, sino entre colonizado y colonizado, ambos en la actualidad víctimas de este superestado globalizador encarnado en las corporaciones multinacionales. De esta forma, que un ciudadano escriba una historia combinando códigos culturales de la cultura de masas con la cultura popular

de una determinada etnia, no sería más blasfemo que alguien poniendo un puesto de sushi, tocando en una banda de música andina o ejerciendo como profesor de yoga. Asimismo, intentar construir una imagen de otro – esta vez desde la horizontalidad más que desde la verticalidad – a partir únicamente de su condición de víctima supondría una versión limitada de tal imagen.

De esta forma, un artista que recurre a la cultura originaria de su país no es, la mayoría de las veces, un colonizador privilegiado, sino también una colonia de este poder que, por sus características, tiende a ser sumamente multicultural e inclusivo, pues el mercado no está interesado en hacer ninguna distinción por nacionalidad, etnia, orientación sexual o expresión de género. Para el modelo actual, somos todos consumidores, no importa qué tanto nos esforcemos por fragmentar nuestras identidades. Por tanto, identificar al ciudadano con un victimario es un error bastante común que incluso empuja a los primeros a asumir una posición de culpa y arrepentimiento, los que intenta resarcir mediante una constante actitud de proteccionismo para con los supuestos pueblos que desplazó. Todo lo anterior no es sino otra forma de relacionarse con el otro a partir de un paradigma binario de colonizador y colonizado.

Junto con lo anterior, el oponerse a la producción de contenidos que se inspiren en culturas originarias amparándose en la idea de que dichos pueblos aún son víctimas y que todavía existe una deuda o herida que no ha sido sanada, si bien es cierto, reduce y limita las identidades de dichos miembros de aquella comunidad a una dimensión reducida: la de víctima, despojándola de todas las otras variables que deberían componer un concepto tan complejo como la identidad. En palabras de Daniele Giglioli en *Crítica de la Víctima* (2017):

La víctima es el héroe de nuestro tiempo. Ser víctima otorga prestigio, exige escucha, promete y fomenta reconocimiento, activa un potente generador de identidad, de derecho, de autoestima. Inmuniza contra cualquier crítica, garantiza la inocencia más allá de toda duda razonable. ¿Cómo podría la víctima ser culpable, o responsable de algo? La víctima no ha hecho, le han hecho; no actúa, padece. En la víctima se articulan carencia y reivindicación, debilidad y pretensión, deseo de tener y deseo de ser. No somos lo que hacemos, sino lo que hemos padecido, lo que podemos perder, lo que nos han quitado (7).

Dicho de otro modo, para la mirada descolonizadora el imaginar robots inspirándose en espíritus selknam o superhéroes basados en personajes de la mitología chilena es una blasfemia porque el único abordaje permitido para tratar temáticas indígenas sería a partir de su condición de víctima, como sujetos de lástima, excluyendo cualquier otra perspectiva que permita conocer o

integrar su cultura a la modernidad. Pero, ¿y si, por una vez, nos empeñásemos en ver al otro como sujetos válidos no solo en la condición que nosotros mismos les hemos impuesto? El resultado podría ser entonces que personajes como Antu o Caupolican se tomen las páginas de un género popular entre los jóvenes, en lugar de perpetuar esa imagen de un paria al que se le debe hablar constantemente en murmullos, temiendo siquiera tocarlo por el peligro de que se quiebre ante la menor brisa.

## CONCLUSIONES

Muchas veces el concepto de descolonización se sostiene a partir de una idea preconcebida de los pueblos originarios. Esta suele retratarlos casi como extraterrestres, incomprensibles para la mirada occidental o europea; exótica, lejana e inasible. Insistir en esa distancia acaba por hacerle un flaco favor a la inclusión de dichos pueblos.

La mayoría de los personajes de la cultura de masas tiene sus orígenes en leyendas locales que un escritor acabó popularizando y luego masificándolo en arquetipos: las momias, los vampiros, los hombres lobo, incluso personajes sumamente rentables para el mercado capitalista, como el superhéroe Thor, todos arraigados en la cultura occidental. ¿Por qué debería ser distinto con el imaginario local? ¿Deberíamos seguir tratando como vacas sagradas a nuestros propios referentes culturales, en lugar de permitirles gravitar libremente de la mano de artistas que los usen como fuente de inspiración? De no hacerlo, probablemente estaríamos estableciendo esa distancia con el Otro que, según Zizek, pretende resguardar la cultura, pero en definitiva solo es otra forma de racismo.

No debemos olvidar que una gran parte de los personajes y relatos de la cultura de masas tiene sus orígenes en leyendas locales que un escritor usó como fuente de inspiración para luego masificarse a través de medios comerciales. El vampiro europeo, la momia egipcia, el zombie haitiano, ¿no deberían entonces figurar en las películas, videojuegos y novelas por el simple hecho de que son el producto de la imaginación o tradición de una cultura local determinada? ¿Qué criterio permite que aceptemos al personaje Thor de comics Marvel, pero golpeemos la mesa ante la posibilidad de un robot selknam?

La cultura no es propiedad. La sola idea de aceptarla como tal implica una restricción que tiene más de mercantil que ética. Por medio de este ensayo no se ha pretendido hacer una apología del pensamiento colonialista, sino por el contrario, reflexionar respecto a las miradas que construimos en torno a la idea de un “otro” desvalido al que deseamos proteger.

La cultura es un elemento vivo que se transforma, adapta y evoluciona. El afán por fosilizarla y protegerla de la corrosión de la influencia foránea muchas veces es tan solo el resultado de una posición superior asumida por ciertos grupos, en su mayoría pertenecientes a la academia occidental, por salvaguardar aquellas culturas a las que todavía se les infantiliza.

Contenidos como *Mecha Selknam: Sorren, Antu, Galvarino, Caupolicán* o *Ayayema* no son en absoluto blasfemos o irrespetuosos. Las dificultades por las que atraviesan en la actualidad nuestros pueblos originarios no tienen que ver con la incorporación de sus personajes a nuestra oferta cultural, sino el robo de sus territorios a manos de las forestales, el reconocimiento de su autonomía o la criminalización por parte de un estado represivo que los violenta. No existe una mala intención tras la hibridación cultural.

La opresión no reside en el artista que, bajo la colonización de la economía globalizada y neoliberal, está lejos de ser considerado un opresor. Muy por el contrario, los comics a los que nos hemos referido contribuyen a la visibilización de aquellas identidades que han sido ocultadas por las instituciones responsables de las verdaderas vejaciones perpetradas. Si bien establece cierta distancia y diferencia con el contenido original y lo tiñe de elementos foráneos, no es la presencia de lo extranjero ni la hibridación artística lo que amenaza a la identidad cultural indígena, sino la represión y negación de sus derechos como ciudadanos. No es que los proyectos *Legendarios* de Mitomano Comics o *Guardianes del sur* de Nük! Comics estén rompiendo una norma de la ética al mancillar la inmaculada cultura originaria incorporando códigos visuales de superhéroes. Lo que se debe buscar no es una pureza identitaria inexistente, sino el reconocimiento y restitución de aquellos pueblos.

No es de los superhéroes o los robots de quienes deben ser protegidas las comunidades indígenas, sino de la desaparición o la irrelevancia. Y también, de un colonialismo que se puede manifestar de diferentes formas: a veces demonizando a los pueblos, a veces reduciéndolos a sujetos de lástima, compasión por una cultura que necesita de la atenta mirada de la academia para poder subsistir.

Por tal motivo, el sincretismo cultural, aquel que preserva en lugar de conservar, puede ser una forma artística no solo válida, sino muchas veces necesaria en un escenario que exotiza y establece una distancia entre las culturas precolombinas y la sociedad moderna.

## BIBLIOGRAFÍA

Adriazola, G., Canto, M., Castro, J., Fernández, D., Fernández, F., Figueroa, O. et al., 2013 *Ayayema*.

*La última fueguina*. Quillota: Mitómano Comics.

Águila, M., Fernández, D., 2019 *Antu. El dios guerrero mapuche*. Quillota: Mitomano comics.

Águila, M., Fernández, D., 2019. *Antu. El regreso de Galdegarán*. Quillota: Mitomano comics.

Bernabé, D., 2018. *La Trampa de la Diversidad. Cómo el neoliberalismo fragmentó la clase trabajadora*.

Madrid: Ediciones Akal.

Byrne, J., Claremont, C., 2000. *Coleccionable X-Men/ La Patrulla-X 6*. Barcelona: Planeta DeAgostini.

Caballero, P., Fernández, D., 2016 *Ayayema. Gritos de Venganza*. Quillota: Mitómano Comics.

Castro, S., Salinas, G., 2019. *Caupolicán*. Santiago: Nük! Comics.

Castro, S., Salinas, G., 2019. *Galvarino*. Santiago: Nük! Comics.

Claremont, C., Cockrum, D., 2000. *Coleccionable X-Men/ La Patrulla-X 3*. Barcelona: Planeta

DeAgostini.

Fernández, F., Reyes, A., 2019. *Anima/ Ayayema*. Quillota: Mitómano Comics.

Giglioli, D., 2017. *Crítica de la Víctima*. Barcelona: Herder Editorial.

Leal, D., Todorovic, F., 2020. *Mecha Selk'nam: Sorren*. Santiago: Arcano IV.

Machado, M., 2017. *Galvarine, el Wolverine latino: un mapuche que podría haberse convertido en X-Men*.

Imagen Digital. Vix.com. Extraída de:

<<https://www.vix.com/es/comics/181592/galvarine-el-wolverine-latino-un-mapuche-que-podria-haberse-convertido-en-x-men>> (Acceso: 24 octubre 2021)

Martín-Barbero, J., 2008. Políticas de la comunicación y la cultura: Claves de la investigación.

CIDOB. Serie: *Dinámicas culturales*. UAB. N° 11. P. 1-34.

Zizek, S., 2015. *En defensa de la intolerancia*. Madrid: Ediciones Sequitur.

*Mecha Selknam: Sorren*, 2020. Imagen Digital. ArcanoIV. Extraído de:

<<https://arcanoiv.cl/producto/mecha-selknam-sorren-2/>> (Acceso: 24 octubre 2021)

*Neon Genesis Evangelion (Serie de TV)*., 2021. Imagen Digital. Filmaffinity España. Extraído de:

<<https://www.filmaffinity.com/es/film384644.html>> (Acceso: 24 octubre 2021)