

*José Gabriel Martínez*

# HUE LLAS DEL ESPI RITU

MEMORIA



# HUE LLAS DEL ESPI RITU

**Propuesta gráfica para difundir  
la fauna nativa chilena a través de la industria *furry*  
a escala local-global**

**José Gabriel Martínez Oliva**  
Memoria para optar a título de diseñador gráfico

**Dr. Iván Méndez**  
Profesor guía

Santiago – Diciembre 2021

## **RESUMEN**

*Huellas del Espíritu* es un proyecto de manga o cómic japonés, el cual ilustra la fauna nativa chilena con personajes antropomórficos que se desenvuelven en una narrativa y gráfica original, rescatando elementos patrimoniales relacionado con animales y recogidos en un artbook a través de este estilo. Este proyecto se origina debido a la tendencia global que ha llegado a Chile llamada *furry*, donde se descubren y difunden visualidades históricas y contemporáneas las cuales nacen en internet, reuniones sociales y convenciones en diferentes partes del mundo mediante gráficas y productos que permiten a su usuario generar una identidad ficticia para caracterizarse en este contexto. Debido a esto, el imaginario colectivo de la fauna nativa chilena es reemplazado, por lo que este manga tiene la intención de recuperar y relevar las especies autóctonas para posicionarlas en esta tendencia a escala local-global.

Este proyecto está pensado para publicarse a mediados del 2022 y para ser comercializado a través de redes sociales y convenciones *furry* y de cómics dirigido principalmente a jóvenes y adultos de 18 a 30 años aficionados a estos tópicos, los cuales aumentan en cantidad con el tiempo.

**Palabras claves:** *furry, fauna, identidad, patrimonio*

## **ABSTRACT**

*Huellas del Espíritu* is a manga or Japanese comic project, which illustrates the Chilean native fauna with anthropomorphic characters that unfold in an original narrative and graphic, rescuing heritage elements related to animals and collected in an artbook through this style. This project originates due to the global trend that has reached Chile called *furry*, where historical and contemporary visualities are discovered and disseminated which are born on the internet, social media and conventions in different parts of the world through graphics and products that allow their user generate a fictitious identity to be characterized in this context. Due to this, the collective imagination of the Chilean native fauna is replaced, so this manga intends to recover and relieve the autochthonous species to position them in this trend on a local-global scale.

This project is intended to be published in mid-2022 and to be marketed through social networks and furry conventions and comics aimed mainly at young people and adults aged 18 to 30 who are fond of these topics, which increase in number over time.

**Keywords:** *furry, fauna, identity, heritage*



Dedicado a los amigos que he hecho en el *fandom* y que han seguido de cerca mi trabajo. Espero que esto pueda volver a conectarnos con nuestras propias raíces.



# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>11</b>
<b>PRIMERA PARTE</b>	<b>15</b>
<b>1. ANTRÓPOS Y ZOO</b>	<b>17</b>
1.1. CONCEPTOS	17
1.1.1. Antropomorfismo	17
1.1.2. Zoomorfismo	19
1.1.3. Animales antropomórficos y humanos zoomórficos	20
<b>2. HUMANOS-ANIMALES EN LA HISTORIA</b>	<b>23</b>
2.1. EN EL MUNDO	23
2.2. EN CHILE	37
<b>3. ANTROPOMORFISMO ACTUAL</b>	<b>51</b>
3.1. EL FURRY	51
3.1.1. Identidad	54
3.1.2. Creación de una fursona	56
3.1.3. Productos antropomórficos	60
3.1.4. La Industria Furry	61
3.1.5. Las convenciones	64
3.2. EL FURRY EN CHILE	69
3.2.1. La historia es breve	69
3.2.2. Censo de furries chilenos	70
3.2.3. La primera convención	72
3.2.4. Industria furry chilena	73
<b>4. CONCLUSIONES PRELIMINARES</b>	<b>75</b>
<b>SEGUNDA PARTE</b>	<b>79</b>
<b>1. FUNDAMENTACIÓN</b>	<b>81</b>
1.1. EL INTERÉS DEL PÚBLICO	81
1.2. LA FAUNA NATIVA CHILENA	82

1.3. LA IDENTIDAD CHILENA A TRAVÉS DEL ANTROPOMORFISMO MODERNO	86
1.4. EL PATRIMONIO NATURAL Y CULTURAL	87
1.5. ¿POR QUÉ TRASCIENDE?	88
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>89</b>
2.1 GENERAL	89
2.2. ESPECÍFICOS	89
<b>3. EL PROYECTO</b>	<b>91</b>
3.1. EL PRODUCTO	91
3.2. EL MANGA	93
<b>4. CONTENIDO</b>	<b>97</b>
4.1. NOMBRE DEL PROYECTO	97
4.2. JUSTIFICACIÓN DEL NOMBRE	97
4.3. RELATO	98
4.4. RESUMEN DEL ARGUMENTO	98
4.5. PERSONAJES	99
4.5.1. Construcción externa	99
4.5.1. Construcción interna	100
4.6. ILUSTRACIÓN	112
4.7. PROCESO	115
4.8. TIPOGRAFÍA	134
<b>5. Publicación</b>	<b>138</b>
5.1. PRESUPUESTO	138
5.2. GASTOS OPERACIONALES	139
5.3. HONORARIOS	140
5.4. PROTECCIÓN LEGAL	140
5.5. FINANCIAMIENTO EXTERNO	142
5.6. GESTIÓN	142
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>144</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>148</b>
<b>ANEXO 1</b>	<b>156</b>
<b>ANEXO 2</b>	<b>158</b>

# INTRODUCCIÓN

Los seres antropomórficos han sido parte de la historia de la humanidad y han estado presente en gran parte de sus expresiones culturales y artísticas. Estos seres son distintos y poseen diferentes cualidades unos de otros, siendo en muchos casos personificaciones de elementos del mundo indómito y misterioso, como la noche, la magia, el viento, las tormentas, el mar, entre otros. Sin embargo, para nuestros fines, esta investigación se enfoca específicamente en los animales antropomórficos.

Han estado junto a la humanidad desde su despertar, representando a deidades y fuerzas misteriosas. Las figuras en la época de las cavernas, los ídolos de los primeros asentamientos humanos, las criaturas de las leyendas fantásticas de la edad media, los cuentos de hadas y brujas, las historias de terror, las obras de teatro, los musicales de Broadway, las películas de Hollywood, los cómics y la animación tienen ejemplos de animales antropomórficos. Los seres humanos aún tienen una atracción fuerte hacia estos seres de amalgama humano-animal, pero sus formas y expresiones han mutado y actualmente encarnan ese encanto que algunos grupos humanos abrazan con más fervor que otros.

En tiempos antiguos se consideraba que algunos animales propios de su fauna eran augurios o manifestaciones de una deidad, como los gatos en Egipto o los jaguares en Centroamérica. Muchas especies de alguna locación son muestras de identidad cultural, es decir, son representativos de una sociedad o grupo. Podemos asociar a los pandas con China, a los monos con Tailandia o la India, a los leones con África y a las águilas calvas con Estados Unidos. Es más, tales culturas han adoptado sus formas y las han incorporado a sus manifestaciones artísticas desde la religión a la arquitectura dándoles un significado, tomándolos como símbolo de algún valor o concepto y dándoles una cualidad humana a este estandarte identitario.

En la literatura podemos encontrar las fábulas donde se da a los animales la habilidad de hablar y razonar como un ser humano, incluso pueden manejar herramientas o vestir ropa. Muchos artistas a lo largo del tiempo han dibujado, pintado y grabado estas historias, por eso, hay libros y novelas ilustradas, tiras cómicas, y gracias a la tecnología, hoy podemos verlos cobrando vida gracias a los medios digitales para convertirse en personajes. Estudios de animación como *Warner Bros.* o *Walt Disney Productions* los han utilizado en muchas de sus producciones destinadas al público infantil. Debido a las posibilidades y al crecimiento del mercado de la animación y los videojuegos, estos personajes ya pueden ser vistos en nuevas plataformas.

Sin embargo, muchos de los personajes animales antropomórficos que existen hoy son más que algo destinado para niños y niñas, es más, muchos son un receptáculo de componentes culturales y simbólicos encarnados por una especie mediante un diseño, así como las mascotas de los eventos deportivos. Chile, al igual que el resto del mundo, se ha sumado a estas prácticas y también tiene sus propias expresiones las cuales algunas han sido realizadas, como diría *Pepo*, el autor de Condorito, para “encarnar el alma nacional” y conocer a través de ellos vestimentas, comportamientos, rituales, mitos, costumbres, comidas y tradiciones.

El *furry* se ha establecido en Chile desde el nuevo milenio y marca presencia en la palestra pública, principalmente en medios digitales. Es una subcultura, considerada un fandom o una comunidad, conformada por primera vez en Estados Unidos y que congrega a los aficionados a estos personajes, y tienen gran disposición al consumo de todo tipo de material relacionado a los mismos, particularmente al visual. Además de poseer hábitos que giran alrededor de un concepto clave, lo hace de forma independiente donde participan artistas y creadores de contenidos variados. Es para todo aquel que se sienta identificado con ella y se vea llamado a ser parte de la misma. Tiene sus propios comportamientos y demanda fervientemente nuevo contenido. Las versiones realizadas en nuestro país también se nutren de las obras que han hecho artistas previamente y se comporta asimilando los hábitos del *furry* extranjero, como el *fursuiting*. Sin embargo, una de sus características más llamativas a nivel global es la adopción de una identidad artificial, o sea, creada a partir de la selección de un animal y una serie de rasgos recogidos de diferentes obras gráficas históricas y contemporáneas a lo largo del mundo, con las cuales sienten afinidad y pueden crear un personaje ficticio, del cual crean elementos visuales para caracterizarse de mejor manera en la vida real.

En el transcurso de esta investigación se desprende más información sobre este comportamiento y de los grupos que lo practican hoy en día. Por eso, este texto se divide en dos partes: la primera se encarga de levantar más datos sobre el concepto de antropomorfismo y sus variantes, además sobre cómo se ha manifestado a través de la historia con muestras gráficas de diferentes autores. Incluso, se rescatan algunas muestras de antropomorfismo de nuestro país, algunas canciones y cuentos, pero particularmente seres y personajes ilustrados. A partir de aquí descubrimos un poco más sobre el *furry*, desde sus inicios hasta la actualidad. Cabe mencionar que muchos de los documentos y textos que existen están en inglés únicamente, por eso, las traducciones de las citas se realizan por el autor de esta memoria para que su contenido sea accesible a los lectores hispanohablantes. Junto con esto, se recopila información sobre cómo el antropomorfismo se ha manifestado en nuestro país mediante referentes e incluyendo un breve estudio cuantitativo. Al final de esta parte, se expone la problemática descubierta, la cual se relaciona con la influencia visual predominante superpuesta a otra, la cual llamamos imaginario.

La segunda parte está enfocada en el proyecto, la cual inicia con la fundamentación de éste y de porqué es importante sumarse a esta tendencia mediante productos gráficos en el marco de una visualidad global. Nos encargamos de recoger la mayor cantidad posible de elementos propios de la fauna nativa chilena y crear un producto que entregue una visión *ad hoc* a la nueva audiencia que se describe, para ser aceptado por el mundo *furry*. Tendrá un carácter práctico y enfocado en el diseño de personajes animales antropomórficos mediante un estilo gráfico popularizado en los últimos años, la recopilación de elementos culturales de distinto tipo, la estructuración visual como la tipografía y finalmente se exponen los presupuestos y su gestión. En resumen, todo esto es condensado en un libro estilo manga o cómic japonés, presentado preliminarmente por su artbook.

Ahora, estimado/a lector/a, permítame hablarle personalmente y contar qué me llevó a hacer esto: Esta investigación surgió a partir de mi participación en el *furry* ya hace unos diez años y estar permanentemente conociendo el local y el extranjero de forma presencial y online. He experimentado sus comportamientos de cerca y particularmente me atraen sus manifestaciones gráficas. El animé, el manga, los cómics y la animación son inspiraciones para los artistas miembros que confeccionan su propia identidad influenciados por éstas, como las imágenes avatar y los *fursuits*. Por eso, me ha tocado ver en Chile a muchos *Anubis*, *Kitsunes* y *Dragones* además de encontrarme con los personajes animales de moda de Estados Unidos y Japón como *Nick Wild*, *Shirou* y *Legoshi*. Todos ellos me parecen

geniales e interesantes, sin embargo (y para darles una idea del problema de esta memoria), con el paso de los años, cuando me veo a mí mismo entre la influencia de todos estos ejemplos de diferentes partes del mundo en forma de seres humano-animales me pregunto varias veces ¿Dónde quedó Chile?

En este sentido, al buscar material para este trabajo me he dado cuenta de que hay pocos ejemplos de personajes animales antropomórficos que rescaten la cultura y la fauna nativa de nuestro país como una solución de identidad, salvo contadas ocasiones, como el Cóndor. Esto puede ser debido al terreno que han ganado los estilos y obras visuales extranjeras popularizadas en Chile gracias a la televisión e internet. Por eso quise estudiar este tema más a fondo esperando encontrar más referencias en esta época de fácil acceso a los documentos y descubrir una manera de fortalecer nuestro imaginario animal valiéndonos de las tendencias actuales como el *furry*.

Aprecio mucho la variedad cultural de los diseños y los dibujos que encuentro todos los días en la versión chilena del *furry*, pero pretendo que mi país pueda sumarse con mayor impacto a esta subcultura, ya que siento que tiene muchas cosas que aportar, pero mi mayor enemigo es, según yo percibo, cierta renuencia a nuestra propia identidad, como si se tratara de algo meramente didáctico que se debe aprender forzosamente. Fomentar a las especies animales en el imaginario gráfico chileno se ha realizado mediante formas diferentes, pero al parecer hay cierta resignación, es decir, pensar que es poco serio, un pasatiempo o algo infantil y por eso debemos esforzarnos en cambiar esta actitud. Así, se idea una forma gráfica en la que podamos dar vuelta este paradigma. Lo descrito significa en el contexto local explorar personajes animales antropomórficos, diseñar una visibilidad que impacte y penetre en el resto del mundo gráfico global y nutrir a nuestro imaginario gráfico local con especies de autóctonas.

Finalmente, este trabajo lo realizo por el apego que tengo al mundo *furry*, ya que al igual que muchas personas, en él encontré amistades y aceptación durante los momentos más grises de mi vida.

# **PRIMERA PARTE**

Conceptos y Antecedentes



# 1. ANTRÓPOS Y ZOO

## 1.1. CONCEPTOS

Muchos de nosotros hemos crecido escuchando cuentos de nuestra familia o hemos visto alguna vez alguna historieta o programa de televisión con algún personaje que tiene ojos, boca y manos ágiles, pudiendo comunicarse con nosotros hasta pudiendo tocar nuestros sentimientos; pero lejos de ser un humano. Algunos de estos personajes son criaturas mezcla entre un ser humano con un animal, un objeto, algo intangible o algo etéreo. Sin embargo, cabe mencionar otra manera de ser creados, ya que muchos de estos seres que nos gustan también pueden ser lo contrario, es decir, seres humanos a los cuales se les han dado otras atribuciones, como animales.

### 1.1.1. Antropomorfismo

En los recursos literarios se encuentra una figura retórica llamada personificación, que consiste en dar atributos humanos a animales o cosas que no las tienen a través de las palabras. Por eso, en la poesía hay frases como “el cielo llora”, “los árboles se alegran” o “las aves bailan de amor”. Algunos ejemplos de personificación en canciones de obras clásicas son los siguientes:

*Yo la Música soy, y con dulces acentos  
sé calmar los turbados corazones*

Claudio Monteverdi (1607) L'Orfeo

*Potente tu sonido es ¡Oh, dulce flauta!  
con tus notas las fieras alegres danzan.*

W. A. Mozart (1791) Die Zauberflöte

La antropomorfización es similar a la personificación, pero llevado al campo de las formas y las cosas que podemos ver representadas por una imagen. Muchos personajes de la historia imaginaria y fantástica han sido seres antropomórficos, pero ¿Qué significa antropomórfico? Esta palabra es un término compuesto por dos elementos: *antrópos* y *morfé*, significando humano y forma respectivamente. Tomando en cuenta estos términos, antropomórfico es algo dotado con apariencia o rasgos humanos.

Como un ejemplo de personaje antropomórfico encontramos las ilustraciones icónicas del dios abrahámico de la religión cristiana, Dios, Yahvé, Jehová, etc. Usualmente es representado como un hombre de avanzada edad con túnica y una cabeza resplandeciente. Hay otro ejemplo más moderno en la película *Le Voyage dans la Lune* de Georges Méliès estrenada en 1902 donde el cohete que lleva a los viajeros impacta en el ojo de la luna (Fig. 1). En la película el *Séptimo Sello* de Ingmar Bergman de 1957, al caballero cruzado se le aparece La Muerte en forma de un ser humano vestido de negro. El caballero menciona que la ha visto en pinturas donde juega ajedrez y la desafía a una partida con la condición de que si gana lo dejará vivir.



*Fig. 1 Georges Méliès (1902) Le Voyage dans la Lune*

En virtud de esto, debemos hacer una distinción por lo que es preciso introducirnos dentro del contexto en el que existen estos seres. En el caso de Dios, es incorrecto afirmar que Dios es un ser humano que además tiene poderes divinos, al contrario, es un ser divino y etéreo representado por la imagen de un ser humano<sup>1</sup>. Asimismo, en la película de Méliès, los viajeros

---

<sup>1</sup> Existe un pensamiento contrario a esto llamado iconoclasia.

llegan a la luna impactando en su cara, pero considerando el contexto, la luna está lejos de ser la cara de una persona caracterizada como tal, sino que es la luna misma a la que se le ha dado una cara humana. Como dijimos antes, antropomorfismo es el acto de dar características, apariencias o rasgos humanos a cosas que no las tienen por esencia, por eso, podemos deducir que las cosas antropomórficas no son originalmente humanas, sino que es una cualidad otorgada por nosotros mismos con nuestra imaginación.

### **1.1.2. Zoomorfismo**

Mucho se ha hablado de seres antropomórficos, sin embargo, el término zoomórfico o zoomorfo aparentemente se usa en menor grado. Similar al caso anterior, zoomórfico se compone de las palabras de origen griego *zoo* y *morfe*, significando animal y forma respectivamente, es decir, corresponde al acto de dotar características o apariencias animales a otras cosas que en esencia no las tienen.

Podemos dar algunos ejemplos históricos de seres zoomórficos, un ejemplo emblemático es en Egipto. Los egipcios en el periodo predinástico dieron atribuciones divinas a fenómenos naturales desconcertantes y los asociaron a los animales: el halcón, el buitre, el chacal, el ibis, el gato, el cocodrilo y el león, y con ellos crearon ídolos zoomórficos que representaban a aquellas deidades, como la diosa Bastet, la diosa con forma de gato o el célebre dios chacal Anubis, y posteriormente adquirieron una forma antropomórfica. Zeus, el rey de los dioses del Olimpo, dejándose llevar por sus pasiones se aparece ante doncellas mediante la forma de un cisne, y en una ocasión, para seducir a la joven Leda. Una de las manifestaciones del Espíritu Santo es el de una paloma blanca y el *Agnus Dei* es representado literalmente por un cordero como una representación zoomórfica de Cristo. Muestras de elementos zoomórficos también los podemos encontrar en nuestro país como el jarro pato diaguita, la botella Vicús de asa con forma de felino y de ratón de la cordillera peruana o las piezas cerámicas Tiwanaku con forma de llama.

### 1.1.3. Animales antropomórficos y humanos zoomórficos



Fig. 2 Pareidolia tipográfica

En psicología existe un fenómeno llamado *pareidolia*, que es reconocer figuras familiares a través de estímulos visuales accidentales (Fig. 2), como las manchas en la pared, las formas de las nubes o alguna máquina con una construcción sugerente en la que nadie se había percatado. Por eso, con un punto y coma antes del paréntesis podemos creer ver un rostro o la silueta de un conejo en las manchas de la luna. Este fenómeno aplicado deliberadamente a elementos cotidianos los antropomorfiza o los zoomorfiza<sup>2</sup>, pues estamos dando características humanas o animales a un objeto de origen ajeno a éstas de formas. Cada morfismo requiere que el origen del ente sea ajeno en esencia al que es convertido, por ejemplo, es incorrecto que un humano sea antropomórfico o un animal sea zoomórfico, pues sería un pleonasma, sin embargo, un animal puede ser antropomórfico y un humano puede ser zoomórfico.

Si el antropomorfismo es un ascensor que eleva a los animales a nuestro nivel, entonces el zoomorfismo es el mismo ascensor que desciende, con nosotros a bordo. De repente, como si los hubiera tocado Circe, los humanos se convierten en esos zorros astutos, cerdos codiciosos, completas mulas y serpientes traidoras; y como todo tirano sabe, las personas son borregos. (Strike, J, 2017, p.9)

Si nos quedamos en la relación de animales y humanos, zoomorfizar es convertir a los humanos en humanos zoomórficos, y por otra parte, antropomorfizar es convertir a los animales en animales antropomórficos, todos en mayor o menor medida. Por esto, aplicar rasgos simples o complejos de una criatura a otra desata esa morfosis. Rayar una cara feliz a una roca abandonada o pintarles la cara a los niños con bigotes y nariz de gato en las fiestas de cumpleaños es una forma de antropomorfizar y zoomorfizar.

---

<sup>2</sup> Utilizamos estos dos conceptos como verbos para fines prácticos.

En el libro de Kafka apreciamos la metamorfosis del protagonista al ver que un día despertó convertido en un insecto. La misma palabra metamorfosis posee componentes griegos: *meta* y *morfé*, es decir, cambio de forma o apariencia. El protagonista va mutando su apariencia y su humanidad empieza a desaparecer con el pasar de las páginas.

Una mañana, tras un sueño intranquilo, Gregorio Samsa se despertó convertido en un monstruoso insecto. Estaba echado de espaldas sobre un duro caparazón y, al alzar la cabeza, vio su vientre convexo y oscuro, surcado por curvadas callosidades, sobre el que casi no se aguantaba la colcha, que estaba a punto de escurrirse hasta el suelo. Numerosas patas, penosamente delgadas en comparación con el grosor normal de sus piernas, se agitaban sin concierto.

- ¿Qué me ha ocurrido? (Kafka, 1915)

Esto nos indica que el proceso de zoomorfosis es dinámico, de igual manera, la antropomorfosis. Por esta causa, dentro del contexto que analizamos, las cosas cambian de grado en humanidad o animalidad. En el mundo de seres de fantasía, los personajes animales antropomórficos a veces hablan y gesticulan emociones con sus ojos, pero también pueden pararse erguido y manipular herramientas. Asimismo, los personajes humanos zoomórficos pueden olvidar su racionalidad, aullar a la luna y correr en cuatro patas cuando lo consideran necesario o inevitable.

En el universo de las historietas y los dibujos animados los animales y sus formas han sido siempre exploradas gráficamente. A este movimiento mediático se le atribuye al uso generalizado de la expresión “animales antropomorfos” para expresar una clase conocida de personajes ilustrados. (Fernández, 2001, p.196)

Personajes de *Walt Disney Productions* como Pluto y Goofy pueden ejemplificar lo que queremos decir ¿Por qué son diferentes si ambos están basados en perros y tienen comportamientos humanos? Porque ambos tienen un origen distinto, es decir, Pluto es una mascota y actúa como un perro la mayoría del tiempo, pero puede pensar y gesticular emociones. Por otra parte, Goofy es mayormente un hombre que camina erguido y posee pulgares opuestos para hacer todo tipo de tareas, pero consciente de tener orejas y hocico de perro.

El ratón Mickey es un intérprete adulto de las artes escénicas que ha desarrollado su competencia tanto para el drama como para la comedia, al mismo tiempo que su representación gráfica ha evolucionado al margen de su mínima condición ratonera. El personaje de Disney mantiene una relación de dueño con su mascota Pluto, como si fuera el ratón el hombre y Pluto su auténtica caricatura de perro fiel. Hay veces que

Pluto se convierte en (...) antropomorfo en algunos episodios donde actúa como protagonista. Resulta que el gran compañero de Mickey es Goofy, también un perro, pero completamente diferente de Pluto, pues es un hombre zoomorfo, mientras que la caricatura de Pluto es antropomorfizada, pues es un perro. (Gonçalves, 2015, p.196)

¿Podemos decir que Goofy puede ser un animal antropomórfico a pesar de estar tan humanizado o que Pluto es un humano zoomórfico a pesar de seguir aparentando ser un animal? La respuesta a esta pregunta puede nunca aclararse del todo según el caso, por lo que es oportuno analizar a estos seres desde otros puntos de vista, por esto, el comportamiento y la conducta es categórico. Manuel Fernández, en su libro *El animal invisible* (citado por Gonçalves, 2000) aclara que al considerar “la conducta y costumbres de cualquier criatura para ser reconocida a lo largo de la historia de la cultura, entendemos que sería más oportuno hablar de “humanos zoomorfos”, personajes claramente reconocidos más por su personalidad que por su curioso disfraz de animal” (2015, p.196). Por ende, es incorrecto considerar que cada personaje constantemente cambia su forma y su actitud, pero su comportamiento sugiere una constante en la que se mueve en derredor. El licántropo pasa de ser un hombre a un hombre-lobo, pierde su racionalidad y se convierte en una bestia asesina por ciclos lunares. Las sirenas encantan con su voz a los marinos y al volver al agua con su presa cambian sus piernas por una cola de pez.

Estos personajes fueron concebidos con este origen, por lo tanto, su morfosis puede modificar su conducta. Para los creadores, estos seres poseen un origen propio al cual le conceden cualidades humanas o animales de manera dinámica, todo esto en mayor o menor grado, por eso, lo correcto es referirse a Goofy como un humano zoomórfico y a Pluto como un animal antropomórfico. Por eso, a pesar de coexistir en el mismo mundo imaginario, donde los perros, patos y ratones actúan como seres humanos, entendemos que hay una diferencia entre los personajes más humanos y los personajes mascotas, gracias a su comportamiento. Es por eso, que la construcción de personajes abarca aspectos visuales y psicológicos.

## **2. HUMANOS-ANIMALES EN LA HISTORIA**

### **2.1. EN EL MUNDO**

Los animales han tenido un significado diferente para las culturas del mundo a lo largo del tiempo y los han considerado manifestaciones de deidades en la tierra o portadores de algún tipo de fortuna. Encontraremos una cantidad casi innumerable de animales presentes en las antiguas civilizaciones de la tierra como las prácticas chamanistas, el zodiaco y en los refranes tradicionales.

La figura de un animal también ha representado un símbolo, un concepto o un arquetipo. Libros antiquísimos como *El arte de la guerra* de Sun Tzu se mencionan que las estrategias militares deben ser veloces como la serpiente. La filosofía de Platón explica los componentes del alma con la metáfora de un auriga y sus caballos. La literatura de George Orwell critica los vicios de los líderes de los regímenes totalitarios los cuales son indistinguibles de los cerdos.

El acto de antropomorfizar es un comportamiento milenario e inextirpable de nuestras mentes por diferentes causas antropológicas que puede aplacar o promover nuestra necesidad de fantasear con ser libres, tener aprobación social, proyectarse así mismo, demostrar dominio sobre los demás o tener una figura superior en la que cobijarse, pero con esta forma familiar similar a nosotros mismos.

El pensamiento del filósofo poeta Jenófanes de Colofón nos menciona que, si los bueyes y los caballos tuvieran manos como las personas para pintar y hacer obras de arte, sus dioses serían, de hecho, como bueyes y caballos (Kirk, Raven & Schofield, 1969). Esta conducta se puede manifestar en la creación de ídolos y personajes de fantasía que encarnan e inspiran todas estas virtudes o incluso sean ejemplos de defectos, todas ellas cualidades muy humanas. Las personas podemos ser misericordiosas, ambiciosas, apasionadas o cobardes; y estos valores representados por una imagen humana-animal puede ser la encargada de inspirarlos.

La concepción de estos seres híbridos puede que esté determinada por cierta envidia humana; después de todo como especie, en lo físico, estamos bastante limitados; por ello, quizás, nos resulta fácil ambicionar ciertas habilidades animales como el volar, el correr a gran velocidad, respirar bajo el mar... esos dones físicos nos atraen y hacen fantasear a más de algún artista, poeta o novelista; estos espíritus creativos, con su imaginación, maquinan seres de fábulas o de caricaturas. (Acosta, 2020)

La serie de valores y antivalores que se proyectan recíprocamente entre humanos y animales siguen siendo detonantes de numerosas obras artísticas en la literatura, poesía, música y pintura, e impregnan la vida de los humanos en todos sus ámbitos. Por eso, aún podemos escuchar expresiones como “fuerte como un oso”, “valiente como un león”, “veloz como un águila”, “astuto como un zorro”, “no seas un burro”, “eres una gallina” o “sé feliz como una lombriz”.

El antropomorfismo es un concepto que describe un comportamiento antiquísimo enraizado firmemente en la mente humana, es más, sus orígenes se remontan a la era de los humanos primitivos que mediante sedimento de colores y tallados de piedra nunca han dudado en antropomorfizar (Bleakley, 2000). *El hombre-león de Ulm* o *Löwenmensch* encontrado en Alemania tiene una antigüedad aproximada de 40,000 años. *El Hechicero* de Les Trois-Frères es una pintura rupestre realizada en una de las grutas en Midi-Pyrénées en Francia, el cual se estima fue realizado entre el año 12,000 al 10,000 a.C. y muestra una especie ciervo con rasgos humanoides.

Los hombres primitivos elaboraron todo un sistema de creencias totémicas que exaltaban el valor simbólico-religioso de algunos animales como los cuervos, los osos, los lobos, los bisontes (...) Con un sentido de más proximidad ontológica entre ser el humano y el resto de las especies, encontramos en las mitologías un surtido y abigarrado elenco de criaturas zoomórficas como los faunos, los centauros, las náyades, las arpías (Acosta, 2020).

Encontraremos testimonios en papiros del antiguo Egipto como el Juicio de Osiris donde Anubis, dios de cabeza de chacal y guardián del inframundo, pesa el corazón del espíritu contra la pluma de la verdad (Fig. 3). En la antigua Grecia, Edipo se enfrenta a la esfinge, una criatura mezcla de diferentes animales, pero con cabeza humana.



Fig. 3 Papiro de Hunefer (ca.1275 a.C.) Museo Británico, Londres.

El mito del rey de Creta cuenta que Minos, al incumplir con su ofrenda de sacrificar al toro más bello que tenía para Poseidón, fue maldecido haciendo que su esposa tuviera un hijo con ese toro, del cual ambos engendraron una criatura monstruosa que solo lograron contener en el laberinto que ideó Dédalo. El minotauro, representado por un cuerpo humano y cabeza de buey, aterrorizaba a sus víctimas en el laberinto hasta que Teseo, valiéndose de un ovillo de hilo y su espada, terminó con su vida. El minotauro es una criatura antropófaga que ha aparecido en la literatura y artesanías de la antigua Grecia y mencionada en la *Divina Comedia* de Dante Alighieri.

Además de los mitos, otra de las formas en las que los pueblos antiguos expresaban sus ideas o enseñanzas respectivas era a través de la fábula. Se le reconoce por ser un estilo narrativo de un cuento o historia corta, de origen mítico o tradicional que, a través de personajes, muchos de ellos animales, explican una situación de la cual se obtiene una moraleja.

Esopo<sup>3</sup> fue un esclavo además de un cuentacuentos que, según el escritor griego Heródoto, habría vivido alrededor de los siglos VII y VI a.C. Se le atribuyen varias fábulas en prosa donde sus moralejas eran encarnadas

---

<sup>3</sup> También llamado Aesopus o Aisopos.

por animales que podían hablar entre sí e interactuar con seres humanos y dioses. A esto se le conoce como la Esópica, la primera compilación de sus obras hecha por Demetrio de Falero en el siglo IV d.C. Sus fábulas se han masificado y han servido de inspiración en varias expresiones gráficas.

Las fábulas esópicas atraviesan los siglos y las fronteras llevando consigo la suerte itinerante de su autor y la naturaleza cotidiana de sus historias, además de legitimar su carácter clásico. Una obra planetaria, si bien traduce sensiblemente el mundo griego antiguo, sus historias traspasan del gentilicio a lo humano sin nacionalidad. Obra imperecedera, cuyo itinerario de viaje muestra su pervivencia. De naturaleza dialéctica y obra abierta, pues sus tramas motivan, según el momento estético en el cual son releídas, un valor o antivalor y una multiplicidad de interpretaciones que aún no se agotan (Sánchez, 2018, p.16).

En la actualidad siguen compartiendo sus fábulas como material didáctico para niños y niñas, sin embargo, sus moralejas están al alcance de todas las personas. Algunas de las fábulas de Esopo más conocidas son *La Liebre y la Tortuga*, *La Cigarra y la Hormiga* y *El Cuervo y la Zorra* (Fig. 4).

Un cuervo que había robado un pedazo de carne se posó en un árbol. Le vio una zorra y, queriendo apoderarse de la carne, púsose a ponderar sus elegantes proporciones y su belleza, añadiendo que nadie mejor dotado que él para ser el rey de las aves, cosa que hubiera logrado seguramente si hubiese tenido voz. El cuervo, queriendo demostrar a la zorra que no le faltaba tampoco la voz, soltó la carne para lanzar grandes gritos. La zorra se apresuró a coger la carne y dijo:

-Amigo cuervo, si tuvieras también entendimiento nada te faltaría para ser el rey de las aves. (Sánchez, 2018, p.118)

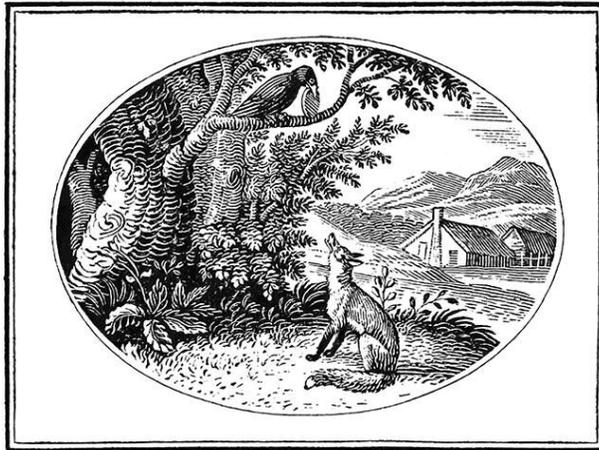


Fig. 4 Thomas Bewick (1885) El Cuervo y la Zorra

En la época de los antiguos pueblos fenicios hay una deidad que se manifiesta con rasgos de buho o lechuza, pero una de sus representaciones más extravagantes es la de un ser con cabeza de buey, con las manos extendidas en ademán de exigencia. Se le conoce como el terrible Moloch, el dios de los sacrificios. Su figura también aparece en películas como en *Cabiria* de Giovanni Patrone (1914) y *Metropolis* de Fritz Lang (1927).

En el libro del Génesis, la serpiente se acerca a Eva y la tienta a probar del árbol. En sus versículos describe que puede hablar y persuadir a la mujer para desobedecer su mandato en pos de ser como dioses. En algunas imágenes religiosas que ilustran el pasaje se le da a la serpiente un aspecto humanoide.

Ahora bien, la serpiente era astuta, más que todos los animales del campo que Jehová Dios había hecho, la cual dijo a la mujer: ¿Conque Dios os ha dicho: No comáis de ningún árbol del huerto? Y la mujer respondió a la serpiente: Del fruto de los árboles del huerto podemos comer, mas del fruto del árbol que está en medio del huerto, dijo Dios: No comeréis de él ni le tocaréis, para que no muráis. Entonces la serpiente dijo a la mujer: No moriréis; sino que sabe Dios que el día en que comáis de él serán abiertos vuestros ojos y seréis como dioses, conociendo el bien y el mal. (Génesis 3: 1-5)

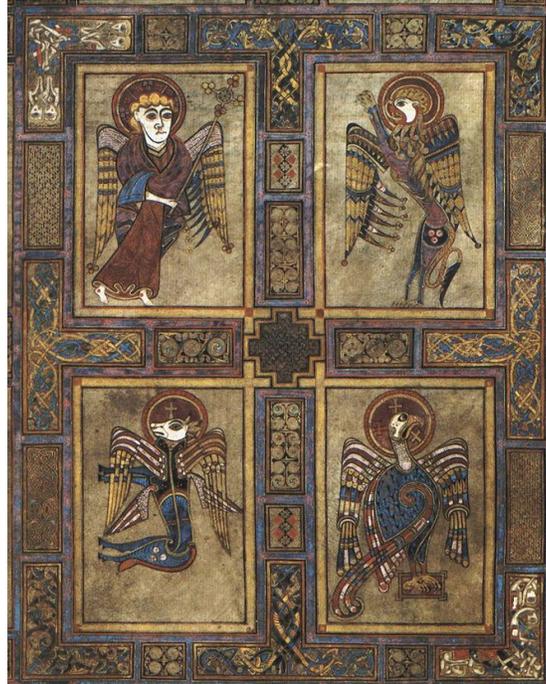


Fig. 5 *El Tetramorfos del Claustro de Frómista*

Los evangelistas Mateo, Marcos, Lucas y Juan, como se ve en el libro de Kells, están representados con formas de hombre, león, toro y águila respectivamente; denominados Tetramorfos<sup>4</sup> (Fig. 5). Diferentes manuscritos poseen también animales antropomórficos como el *Cántico de Rothschild* de los siglos XIII y XIV, un florilegio intensamente ilustrado de meditaciones y oraciones a partir del *Cantar de los Cantares* y el *De Trinitate* de San Agustín, entre otros textos. El *Cántico de Rothschild* destaca por sus miniaturas de página completa e iluminaciones, que muestran el trabajo de múltiples artistas. En varias de sus páginas podemos encontrar personajes antropomórficos y zoomórficos.

Algunas historias conocidas sobre estos personajes animales surgieron en la edad media con un tradicional personaje del siglo XII y XIII llamado *El Zorro Reynard*, o también conocido como *Renard* o *Renart* en otros países. Las ilustraciones de algunos textos nos hablan de sus ocurrencias, como la de predicar a animales vestido como un miembro de la iglesia. Reynard era conocido por ser astuto y granuja, en una sociedad compuesta también de animales antropomórficos. Desde entonces, muchas

---

<sup>4</sup> Viene de las palabras en griego Tetra, que significa “cuatro”, y Morfé, “forma”. La palabra compuesta significa “las cuatro formas”.

publicaciones basadas en Reynard se han realizado incluyendo dibujos hechos con técnicas de sus respectivas épocas.

En Latinoamérica, el dios azteca del viento, Ehécatl, era una de las manifestaciones del dios Quetzalcóatl, cuyo nombre significa “el de las plumas de quetzal”, y es dios de la luz, la vida y la fertilidad, similar a su contraparte maya, la serpiente emplumada *Kukulkán*. Otra criatura era un ser llamado Nahual, correspondía a un brujo o ser sobrenatural que tenía la capacidad de transformarse en animales. Huehuecoyotl es el dios coyote de las artes, la música y la danza ceremonial y Tepeyollotl es la deidad jaguar de los animales (Fig. 6), ambos ilustrados en el Códice Borgia del siglo XVIII. Podemos encontrar más ejemplares analizados por Krystyna Libura en este manuscrito mesoamericano de contenido ritual y adivinatorio.



Fig. 6 Dioses aztecas Huehuecoyotl y Tepeyollotl

Los *tanuki*, o *dake-danuki*, son criaturas perro-mapache del folclor japonés y son espíritus con la capacidad de transformarse en otras entidades, incluso humanos. Lo hacían para robar comida de las casas, protegerse de los cazadores o seducir a las mujeres de los granjeros, en fin, para engañar a los habitantes de los pueblos en los que eran avistados. Una de sus cualidades más extravagantes es el uso de sus testículos que pueden usar para diferentes actividades gracias a sus habilidades de transformación. Estaban muy asociados con los zorros *kitsune* que tenían la misma habilidad (Vrataner, 2011). Son confundidos con los *mujina*, que son criaturas perro-tejón descritos en el *Nihon Shoki* del año 720, relatando que se transforman en humanos y cantan canciones. Los mapaches *tanuki* y los

zorros *kitsune* tuvieron su representación en la producción de Studio Ghibli llamada *Heisei Tanuki Gassen Pom Poko* de 1994.

Antes de la modernidad, muchas partes del mundo eran zonas inexploradas, en especial los bosques, por lo que los niños y adultos eran muy temerosos de las posibles fieras y criaturas mágicas que podían habitar en él: lobos, hadas, brujas, ogros, duendes, monstruos, etc. “El espacio del bosque, a veces, simboliza lo opuesto a la civilización y a la Iglesia: es lugar de los criminales y proscritos, de rituales paganos, de brujas...” (López, 2006, p.13). La influencia de la Iglesia en ese entonces era más intensa y atribuyó a muchos de los seres de culto ajenos a su doctrina características demoníacas e impías. Algunos animales o rasgos animalescos fueron considerados satánicos y demoníacos, como los ejemplares macho de las cabras y las serpientes. Los pueblos paganos de Europa en ese entonces adoraban a sus propios dioses, algunos de ellos como el dios Cernunnos que era representado con cuernos de ciervo o el sátiro llamado Pan de la mitología griega que tenía piernas y cuernos de cabra. Representar a entidades antropomórficas con cuernos, piel peluda, cascos, barbas, pupilas horizontales, alas de murciélago, escamas y colmillos era considerado un acto de idolatría diabólica.



Fig. 7 Manticora según Edward Topsell (1607)

*La Historia de las Bestias Cuadrúpedas y las Serpientes* del naturalista inglés Edward Topsell de 1607, y reimpresso en 1658, describe a animales registrados en diferentes regiones. En su publicación incluye ilustraciones

de algunas bestias con facciones humanas de los mitos de la entonces Persia y Grecia, como la mantícora (Fig. 7), la esfinge y el sátiro, incluyendo una descripción intimidante a algunas especies como la de “come-hombres” o describiendo comportamientos fantásticos y hostiles.

Las leyendas e historias de transmisión oral han sido bases para la literatura, como la recopilación de cuentos de los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm en Francia y Alemania durante el siglo XIX. *La Caperucita Roja* fue una de las historias recopiladas y cuenta cómo el lobo podía hablar y para así engañar a la niña. Además, Charles Perrault escribió *Cuentos de Mamá Gansa* publicado por primera vez en 1697 en la que recopiló esta y otras historias como *El Gato con Botas* que describe a un felino capaz de vestir ropa humana y utilizar una espada. Este libro fue ilustrado por Gustave Doré en 1862 y muestra a un gato blandiendo sus armas y mostrando su calzado (Fig. 8).



Fig. 8 Gustave Doré (1862) *Puss in Boots*

En la ópera fantástica *La Flauta Mágica* compuesta por Wolfgang Amadeus Mozart y estrenada en 1791 en el *Theater auf der Wieden* se relata la vivencia de un príncipe y su compañero pajarero en busca de la hija de la Reina de la Noche, supuestamente secuestrada. En su aventura, ambos se encuentran con Sarastro quien es líder del templo del conocimiento y les

muestra el camino hacia la sabiduría. Uno de los personajes de esta ópera se llama Papageno, un ser cubierto de plumas y de carácter cómico y simplón, quien se abstiene de dejarse llevar por los vicios, como el personaje de Monostatos, ni alcanza las esferas altas de la sabiduría junto a Tamino, por lo que su búsqueda consiste en emparejarse con una chica. Personificado por primera vez por el actor alemán Emanuel Schikaneder, se le describe como un ser bípedo emplumado, a veces cargando jaulas con aves, y que canta y toca su flauta de cinco notas musicales. En algunas interpretaciones se caracteriza como un pájaro antropomórfico o un humano zoomórfico, y en otras es simplemente un hombre zarrapastroso.



Fig. 9 El Baphomet de Eliphas Lévi

Un caso de culto a figuras “malignas” fue el caso de Baphomet<sup>5</sup> (Fig. 9) como una representación asociada al Diablo o Satanás. Era una figura para la práctica de ritos entre místicos y conocedores de ciencias ocultas. Es una manifestación muy gráfica muy popular, atribuida al místico francés Eliphas Levi en sus publicaciones de 1854 y 1856 tituladas *Dogme et Rituel de*

---

<sup>5</sup> Su nombre en realidad, según se teoriza, puede referirse a las iniciales de la frase *TEMpli Omnium Hominum Pacis ABbas* pero leídas al revés: "Padre del templo de la paz universal a los hombres", frase atribuida a Jean Argentier.

*la Haute Magie*. Vemos en ella la cabeza de un macho de cabra sostenida por un torso humano femenino, con alas de plumas negras, patas de cabra y cubierta por símbolos mágicos.

Muchos personajes de leyendas adquirieron una forma final a partir de la decantación de su transmisión oral a una obra literaria. El licántropo se conoce como una criatura mágica y peligrosa, capaz de tomar una forma animal con la luna llena. El vampiro, rescatado por el escritor irlandés Bram Stoker en su novela *Drácula* de 1897 basándose en la vida del príncipe turco Vlad Tepes “El Empalador”, se entiende como un ser diabólico sediento de sangre que puede atacar a sus víctimas tomando la forma de varios animales como murciélagos, perros y ratas.

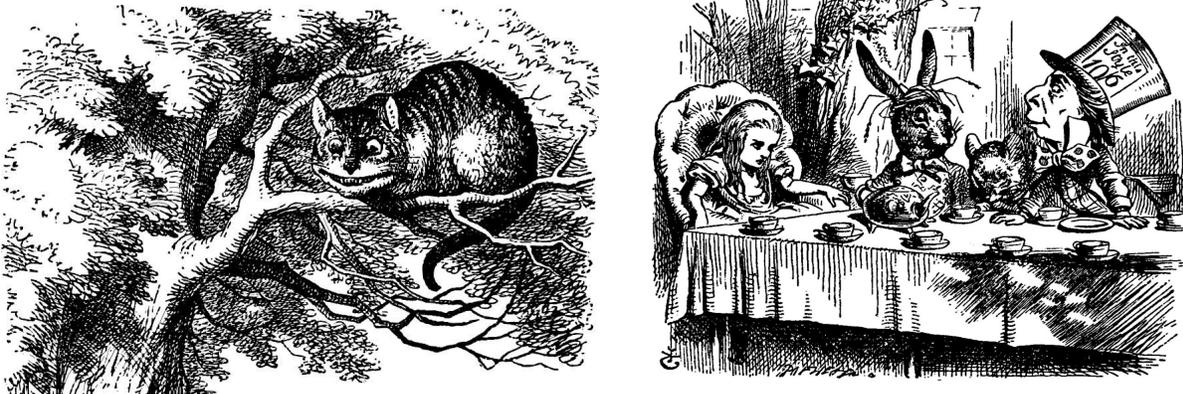


Fig. 10 John Tenniel (1865) *Alicia en el País de las Maravillas*

Otro ejemplo son las primeras ilustraciones del libro de Lewis Carroll *Alicia en el País de las Maravillas* de 1865 ilustrado por John Tenniel (Fig. 10), donde vemos a la liebre junto al sombrero loco, el conejo blanco, el gato sonriente y otros personajes animales interactuando con la protagonista en situaciones curiosas.

En el siglo XX, Walt Disney estrenó *Steamboat Willie* en 1928, junto con este se conocieron otros personajes como Donald, Minnie y Pete. También tuvo participación en la producción de *Fantasy* de 1940, *Dumbo* de 1941 y *Bambi* de 1942. Algo antes, en 1930, la compañía *Warner Bros.* lanzó su serie de metrajes *Looney Tunes* y se extendió por gran parte del siglo donde aparecieron personajes emblemáticos como Bugs Bunny y el Pato Lucas. *Tom y Jerry* se lanzó como una serie de cortometrajes desde 1940 producidos por diferentes productoras como *Hannah-Barbera*, *Warner Bros.* y *MGM*.

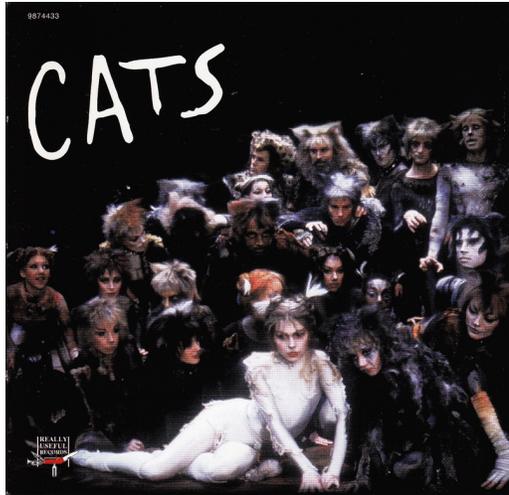


Fig. 11 Carátula de disco del musical *Cats*

El musical *Cats* (Fig. 11) escrito por Andrew Lloyd Webber estrenado en 1981 se basó en el libro *Los Gatos Habilidadosos del Viejo Possum* de T. S. Eliot durante la década de los 30. Su puesta en escena consiste en coreografías y música interpretada por el canto y el baile de personas zoomorizadas como gatos imitando gestos y movimientos felinos.

Muchos bienes y mercancías que hoy existen y que poseen gráficas e ilustraciones son hechas con personajes animales antropomórficos y un ejemplo claro y de fácil acceso son las cajas de los cereales. En los pasillos de los supermercados podemos encontrar una variedad de personajes antropomórficos con su estilo propio. El tigre Tony de la marca *Kellogg's* creado por el artista gráfico Eugene Kolkey para ser el rostro de los cereales *Frosted Flakes* desde 1951. *Trix* de *General Mills* apareció por primera vez en un anuncio de televisión en 1959 para luego comenzar a someterse a distintas modificaciones, finalmente como un conejo que intenta engañar a unos niños para obtener ese cereal.

Desde hace varios años en los mundiales de fútbol y en los juegos olímpicos han aparecido mascotas y su diseño, en relación a sus gráficas, consiste en la función de representar zonas o países, además de comunicar valores o mensajes para difundir en el evento. La primera mascota oficial apareció en la X versión de juegos olímpicos de invierno en 1968 fue una especie de esquiador llamado *Grenoble*.

En los juegos olímpicos de Sarajevo en 1984 apareció *Vučko*, un lobo autóctono de una zona de los Alpes creado por Jože Trobec y elegido por una votación que convocó a más de 800 personas. En Seúl, en 1988, apareció el tigre *Hodori* creado por Kim Hyun, escogido por ser un animal simpático en la cultura coreana, según cuentan sus leyendas típicas. Las mascotas de los juegos olímpicos de Tokio 2020 (realizados el 2021 debido a la pandemia) fueron bautizados como *Miraitowa* y *Someity* (Fig 12). Corresponden a criaturas antropomórficas, pero con un diseño inspirado en texturas culturales como el estampado *Ichimatsu Moyo* y los pétalos de un tipo de árboles de cerezo.



Fig. 12 Miraitowa & Someity (2020)

Cada cuatro años aparecen nuevos personajes para los juegos olímpicos, pero también son creadas para los mundiales de fútbol, como *Willie* en 1966 que fue la primera mascota creada oficialmente por la FIFA para un mundial de fútbol, *Striker* en 1994, *Footix* en 1998, *Goleo VI* en 2006, *Zakumi* el 2010, *Fuleco* el 2014 y *Zabivaka*, un lobo que representa los colores de Rusia para el mundial del 2018.

En los videojuegos podemos encontrar más personajes, como en *StarFox*, desarrollado por Nintendo y estrenado en 1993 para la consola Super Nintendo donde vemos al zorro piloto *Fox McCloud* y su equipo luchando contra *Andross*. Otra empresa, Sega, desarrolló a *Sonic El Erizo*, el cual corresponde a un veloz erizo de color azul cuya primera entrega se realizó en 1991 para que en 1992 sacaron su segunda versión. Hoy en día, Sonic ha sacado su película con tecnología CGI estrenado en febrero del 2020.



Fig. 13 Mordecai y Rigby de Regular Show

Entre las caricaturas de Cartoon Network podemos encontrar a Mordecai y Rigby de *Regular Show* estrenado el 2010 (Fig. 13) y al protagonista de *El Asombroso Mundo de Gumball* en 2011. En el caso de Disney el 2016 estrenó *Zootopia*, una película diseñada con carácter antropomórfico en su totalidad, muy laureada por el *furry* de distintos países. La película cuenta la historia de la coneja Judy Hopps y el zorro Nick Wilde siguiendo las pistas de un villano que despierta la fiereza de los habitantes de la ciudad.

Para terminar esta recopilación, en la animación japonesa hay producciones como *Mi Vecino Totoro* (1988) *Porco Rosso* (1992) y *La Princesa Mononoke* (1997); todas ellas de Studio Ghibli. Además, series populares entre el *furry* son *Aggretsuko* de FanWorks (2016) y *Beastars* (2020) de Orange Studio se pueden encontrar disponibles en plataformas como Netflix.

Estas son solo algunas muestras de personajes animales antropomórficos y humanos zoomórficos que han aparecido a lo largo de la historia. El propósito de estos diseños ha cambiado con el paso del tiempo y dejaron de ser dioses para ser parte de soportes audiovisuales y mercancías. Sin embargo, podemos decir que su construcción aún se yergue sobre el concepto de animal antropomórfico y siguen presentes en las expresiones artísticas humanas de todas las culturas, siendo en la mayoría de los casos, estandartes de valores, mensajes y enseñanzas. Todos los países poseen sus manifestaciones humano-animales y nuestro país también posee registros que han sobrevivido al tiempo y relatan nuestra otrora convivencia con estos seres y dejaron rastro incluso en nuestro lenguaje.

## 2.2. EN CHILE

*Estaba la rana sentada cantando debajo del agua.  
Cuando la rana salió a cantar vino la mosca y la hizo callar.*

### Canción popular (s.f) “Estaba la rana”

Esta popular canción latinoamericana de autor anónimo nos habla de una rana con la facultad de poder cantar, al igual que una serie de criaturas que realizan lo mismo, como una araña, un ratón, gato y un perro, entre otros. Una de sus interpretaciones que podemos encontrar en nuestro país es la de *Los Huasos Quincheros*.

*El pavo está cegando,  
La gallina está tostando,  
Y el tordo juntando espigas,  
La diuca está haciendo harina.*

*El pavo con la pava se picotean,  
La pava no permite que le hagan rueda  
Se va hacia el pavo, sí, se va hacia el pavo  
en una vuelta y otra se ha puesto bravo.*

### Canción tradicional (s.f.) “El Pavo”

*El Pavo* es un baile folclórico atribuido a la zona sur de Chile de estilo seguidilla, que hace alusión a esta misma ave siguiendo a su contraparte en una danza de parejas, compilado por Gabriela Pizarro en 1962. Es una danza donde los bailarines realizan movimientos descritos como ornitomórficos<sup>6</sup>, o sea, que personas imitan el comportamiento de aves además de portar vestimentas que simulan las características de los pavos, como pañuelos de colores o sombreros con plumas. La canción también involucra otras especies de aves como la gallina, el tordo y la diuca realizando actividades agrícolas.

El escritor y folclorólogo chileno César Octavio Müller Leiva, mejor conocido por su pseudónimo Oreste Plath (1907-1996), recoge en sus libros *La Baraja de Chile* y *Geografía de los mitos y leyendas de Chile* diferentes relatos heredados de tradiciones autóctonas. Hay pocos casos en que los seres

---

<sup>6</sup> Con rasgos o apariencias de aves.

míticos y legendarios de nuestro folclor tienen una representación artística visual histórica, por lo que se describen mayormente mediante la literatura, como manifestaciones etéreas de elementos naturales y fenómenos atmosféricos como el caso del *Pillán*, que es el espíritu del trueno y el fuego. El fantasma que gusta de asustar a la gente bajo la forma de animales o sombras llamado *Alhué*. El *Meulén* es el travieso espíritu de los vientos y los remolinos, y el *Cherruve* que es el un hombre-espíritu ígneo de los meteoritos y los bólidos (Plath, 1973).

Existen representaciones zoomórficas más precisas de algún fenómeno de la naturaleza, como los *Nguenco* o *Nguen-ko* que son espíritus del agua que toman forma de una rana o un anfibio. Además, el señor del mar *Nguenlafquén*, quien trae la brama y las olas, se representa como un *Ñull ñull* o chungungo, una nutria marina (Plath, 1973). Otras de las criaturas míticas chilenas que “podrían ser vistas” por algún desafortunado transeúnte nocturno corresponden a animales hostiles, quimeras y monstruos que existen en el imaginario colectivo como *el Camahueto*, *el Huallapén* o *el Piuchén*. Sin embargo, estos seres poseen características y comportamientos únicamente animales, por esto, la serpiente hematófaga con alas de murciélago y el buey-foca de las pesadillas poseen cualidades antropomórficas inexistentes.

No obstante, hay criaturas como el *Guirivilú* o *Nirivilú* que es un zorro-culebra de agua que vive en los ríos, que es muy vengativo con quienes lo molestan. O el *Cuchivilú* que es un cerdo-culebra que suele bañarse en las corrientes de los ríos y que cuando una persona pasa cerca, gruñe bajo del agua *cur-cur-cur* como anuncio de la corta vida que le queda a su oyente (Plath, 1946). Aunque su descripción física sugiere únicamente componentes animales, estos seres podrían poseer un comportamiento antropomórfico en su carácter colérico, vengativo y con disposición a hacer el mal.

Aun así, Chile cuenta con algunos ejemplos de seres humanos-animales más explícitos y varios de estos pueden haber surgido del sincretismo que se produjo debido a la influencia española y europea en general. Por ejemplo, el *Hueñauca* es una divinidad infernal que puede ser una versión folclórica de la visión europea del Diablo o Satanás por ser descrito con la figura de macho cabrío y estar asociada al infierno, como el *Baphomet* de Eliphas Levi.

Ser que vive en las profundidades del volcán Osorno, como la suprema divinidad infernal. Produce el fuego, por medio de la frotación. Tiene una corte de personajes, que no tienen voz y balan como cabros. (...) Vive retirado en una caverna en el volcán, a cuya entrada suele estar sentado en forma de corpulento macho cabrío. (Plath, 1973, p.333)

En el libro *El mundo espiritual de los Selk'nam* (2008) Martín Gusinde recoge mitos en los que algunos buscan explicar el actuar de animales locales como el zorro y el guanaco, escritos como fábula en prosa. Algunas de las historias que se recogen son “El Consejo que le dio el Zorro al Guanaco”, “el León marino y su Mujer” y “la Competencia entre el Piojo y la Lagartija”. Todas estas historias muestran un aspecto antropomórfico que es la comunicación entre los animales, como si fueran seres humanos. Una leyenda fueguina que es versión de E. Lucas Bridges y recogida por Plath nos habla de porqué los guanacos en tierra del fuego son salvajes.

Kwonyipe es culpable de que los guanacos se volvieran salvajes. Kwonyipe tenía muchos guanacos mansos, según la costumbre de los onas de otra época. En una ocasión, un animal macho de malos instintos atacó a su hijo y lo hirió gravemente. El padre, exasperado, tomó del fuego un leño encendido y castigó con furia al animal culpable. El guanaco, malherido, se retiró a la espesura del bosque para reponerse; allí se encontró con un zorro, que le dijo:

- ¡Qué tontos sois los guanacos! ¿Acaso creéis que los hombres se interesan por vosotros? Ellos os crían con el solo objeto de comeros más adelante. Vosotros podéis correr más rápido que ellos ¿Por qué no os retiráis al bosque y vivís libres como yo?

El guanaco se quedó pensativo y luego fue a hablar con sus camaradas, hasta que un día todos huyeron al bosque. Desde entonces los onas tuvieron que salir a cazar para conseguir carne. (Plath, 1973, p. 417-418)

Un mito muy difundido en Chile trata sobre la geografía del sur y cómo ésta fue ocasionada debido a dos divinidades reptiloides. Plath recoge que Caicaivilú despreciaba a los seres humanos y que inundaría la tierra, por lo que Tregtreg aconsejó a los habitantes de esas tierras refugiarse en las alturas de los cerros ya que los haría crecer para evitar la inundación.

Una culebra de nombre Tregtreg<sup>7</sup> les había advertido el peligro y otra, llamada Caicaivilu<sup>8</sup>, que tenía poder sobre los volcanes y los movimientos de tierra,

---

<sup>7</sup> También mencionada en otros textos como “Trentren” o “Tentén”.

<sup>8</sup> También mencionada en otros textos “Kay-kay” o “Kai-kai”

por sí sola causó el diluvio, desbordando ríos y mares con sus formidables coletazos. Caicaivilu era enemiga de los hombres e hizo salir el mar. Tregtreg los protegía en la inundación elevando el cerro en que estaban aislados y Caicaivilu los hostilizaba levantando el nivel de las aguas. Pocos lograron salvarse, después de infinitas penalidades. El agua alcanzó al mayor número, que se convirtieron en peces y rocas. Por su instinto los animales se salvaron. Los hombres convertidos en peces después se mezclaron con las mujeres que iban a pescar; de ahí se derivan muchas familias indígenas. (Plath, 1973, p. 328)

Estas actitudes descritas en este texto mítico muestran la interacción de divinidades animales interactuando con los humanos mortales. En el mito, las personas alcanzadas por el agua se transformaron en otras entidades, como peces. Existen representaciones visuales históricas del mito como el cabezal de maza del Museo Chileno de Arte Precolombino (Fig. 14) donde Tregtreg está representado como un lagarto, a pesar de que ambas se describen tradicionalmente en los relatos como serpientes.



Fig. 14 Cincelado que ilustra a Tregtreg y Caicaivilú

Un ritual pascuense consiste en una peligrosa competencia de los linajes de la isla por la obtención del poder político y se logra al conseguir el primer huevo de la temporada. Se conoce como *Tangata Manu*, que significa “hombre-pájaro”, y se realizaba en nombre del dios ornitomórfico

*Make-make.* Hay petroglifos tallados en las rocas de la isla que ilustran a la deidad y a seres humanos con características de pájaro.

El conocido Tetué, Tuetué o Chon-chón es un brujo de las islas de Chiloé y tiene la capacidad de desprender su cabeza y convertirla en una especie de pájaro mediante sus artes mágicas. Se sabe que al revolotear sobre las casas se pone a graznar *tué-tué-tué* y esto anuncia la muerte de alguna persona cercana de la cual bebería su sangre (Plath, 1973). Hay versiones donde la cabeza se vuelve un pájaro en su totalidad y otras donde se deforman sus orejas para usarlas como alas.

Hay menciones de criaturas de la mitología griega atribuidas a fundaciones de ciudades y a la visión de las personas del campo. La figura del huaso tiene una mirada antropomórfica, pues el huaso y el caballo deben ser un solo ser realizando todo tipo de actividades agrícolas y ganaderas mediante esta simbiosis. “El huaso personifica al centauro, pues él y su caballo forman un solo conjunto” (Plath, 1946, p.166). La ciudad de La Serena, que fue llamada así por el patrono de la ciudad, San Bartolomé de La Serena, sugiere un origen legendario a partir de una criatura mítica:

Cuando los españoles fundan por primera vez la ciudad de La Serena, ven en el mar poblado de gritos y gemidos acuáticos, un pez mujer. Las Sirenas o Serenas, de donde, según la leyenda, se le puso por nombre a este pueblo La Serena. (Plath, 1973, p.59)

Con el paso de los años, la concepción de estos seres fue cambiando, pasando a soportes mundanos como la sátira política, donde es frecuente encontrar elementos humorísticos que recurren a animales. Una caricatura que data de 1821 representa al “pueblo de Chile” como una manada de corderos siendo arreados por San Martín sobre un burro que es la versión zoomórfica de Bernardo O’Higgins (Fig. 15). Esta caricatura fue atribuida a José Miguel Carrera y sería una de las primeras caricaturas políticas chilenas de la que se tenga registro (Espinoza, 2017).



Fig. 15 Primera caricatura política registrada

Arturo Alessandri Palma fue presidente de la república por dos mandatos y era conocido con el apelativo de *El León de Tarapacá* del cual algunos artistas tomaron inspiración y usaron a este animal para sus obras. A fines de 1938, debido a una situación polémica y política en la que Alessandri Palma se vio involucrado, la revista satírica *Topaze* realizó una ilustración titulada "se chupó" donde se ve a un artista pintando falsamente la figura fiera de Alessandri que en realidad es mansa en presencia de Ibáñez del Campo, también llamado por un apelativo zoomórfico conocido como *El Caballo*. Esto llevó a la quema intencionada del lugar de publicación de la revista, pero por fortuna, éste y algunos otros ejemplares fueron recuperados de este atentado (Portales, 2018).

Adentrándonos en las obras de la literatura chilena, *Fábulas Orijinales* de 1888 escrito por Daniel Barros Grez escribe una serie de fábulas donde algunas de ellas involucran animales antropomórficos con los títulos de *La Reforma de los Animales*, *El Zorro y el Busto* y *El Piden y la Loica*. Juan Rafael Allende escribió una novela picaresca llamada *Memorias de un Perro escritas por su propia pata* en 1893, el cuál un perro quiltro llamado *Rompecadenas* es quién las escribe y relata sus aventuras, sus cambios de amo y de nombre, cómo conoció a otros perros y qué tuvo que hacer para sobrevivir en primera persona. Su libro contiene ilustraciones del mismo autor el cual muestran al protagonista con comportamientos antropomórficos.

El *Silabario de Hispano Americano* de 1953 de Adrián Dufflocq Galdame e ilustrado por Core hay una historia con animales antropomórficos llamada *El Lobo Pastor* en la que uno de los cabritos engaña al analfabeto lobo disfrazado de pastor haciéndolo cruzar un puente roto. Otra de las fábulas es la *Historia de porqué la Loica tiene el pecho colorado* en el libro *Historias de Mamá Tolita* de Marta Brunet recogido por la editorial Zig-zag en 1962. En esta fábula, la loica puede hablar con la brisa y con el perro, como lo haría un ser humano, en pos de ayudar al hombre que resultó herido por su propia arma. Finalmente, incluimos autores chilenos como Saúl Schkolnik con su libro *Cuentos del tío Juan, el Zorro Culpeo* de 1982 y Luis Sepúlveda con su libro publicado en Barcelona *Historia de una gaviota* en 1996.

El antecedente a continuación posee suma relevancia, pues si nos adentramos en la animación, hay ejemplos emblemáticos de personajes animales antropomórficos chilenos que fueron concebidos debido a estos antecedentes. Walt Disney y su equipo de 16 artistas realizaron una gira por Latinoamérica en 1941 visitando países como Brasil, Argentina y México. De esta travesía surgieron largometrajes animados como *Saludos, Amigos* en 1942 donde el popular Pato Donald conocía a José Carioca, el loro brasileño, y a Panchito Pistoles, el gallo mexicano en *Los Tres Caballeros* en 1944. En la cinta, aparecen personajes que recogen elementos representativos de cada país, incluyendo el caso de Chile. Pedro, un avión chileno, nombrado así por el entonces presidente Pedro Aguirre Cerda, el cual debía realizar una entrega de correspondencia a través de Los Andes hasta Argentina y volver evitando las tempestades del cerro Aconcagua.

En ese entonces, entusiastas dibujantes chilenos que desarrollaban su propia película recibieron la visita del equipo de Walt Disney quienes, conmovidos por la dedicación de sus desarrolladores, alentaron y dieron algunos consejos a su proyecto. Carlos Trupp y Jaime Escudero trabajaron precariamente sobre celuloide y realizaron el primer metraje de dibujos animados en Chile llamado *15 mil dibujos* estrenado en 1942 con la música de *Los Quincheros* (Fig. 16). Sus personajes principales son *Clarita*, el gallo huaso *Ño Benaigo* y su caballo *Vivo el Ojo*, el puma mapuche *Manihuel* y el cóndor *Copuchita*. Salvo el primero, todos son personajes animales antropomórficos basados en la fauna nativa chilena. Todos ellos fueron mencionados en un artículo de la Revista VEA n° 130 en el año 1941.

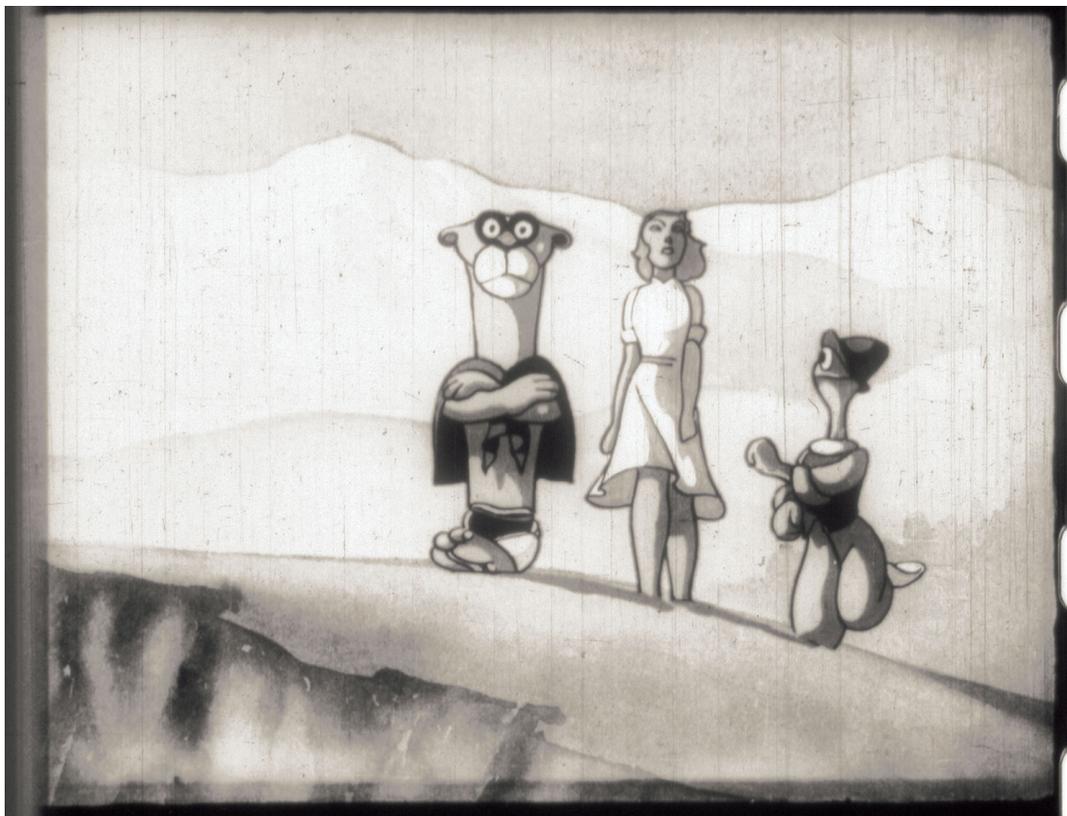


Fig. 16 Fotograma de la película *15 mil dibujos* de 1942

La producción de esta cinta fue muy escueta y prácticamente artesanal debido a que las herramientas y artefactos para realizar animaciones refinadas no estaban disponibles en el país. Aún con el gran entusiasmo de los desarrolladores, la película fue un fracaso de taquilla debido a su calidad en comparación a obras como las de Disney. Sin embargo, y a pesar de que parte de la cinta y el material se ha perdido, queda registrada como la primera producción de dibujos animados en Chile de la que se tenga registro (Colectivo Miope, 2014) e incluye a personajes basados en la cultura y la fauna de nuestro país.

Por otra parte, René Ríos Boettiger, más conocido como *Pepo*, vió la producción de Disney *Saludos, amigos* y manifestó su insatisfacción sobre la escueta representatividad de Chile y como el personaje Pedro “no encarnaba el alma nacional”. Por esto, se dedicó a crear su propio personaje para tal fin, y así nació *Condorito*, apareciendo por primera vez en 1949 en la revista *Okey* (1949-1965) junto al trabajo de otros cómics norteamericanos (Fig. 17), llegando a tener su propia revista en 1955. *Pepo* menciona su inspiración para crear a su personaje:

Pensé en nuestro escudo, pensé en el huemul y el cóndor, pensé que entre las dos figuras tú estabas mucho más cerca de lo que nosotros somos (...), por eso te hice bajar a ti de la cordillera, te calcé ojotas, te puse sombrero de huaso, te hice vivir en el mundo de los humanos. (Memoria Chilena, s.f.)

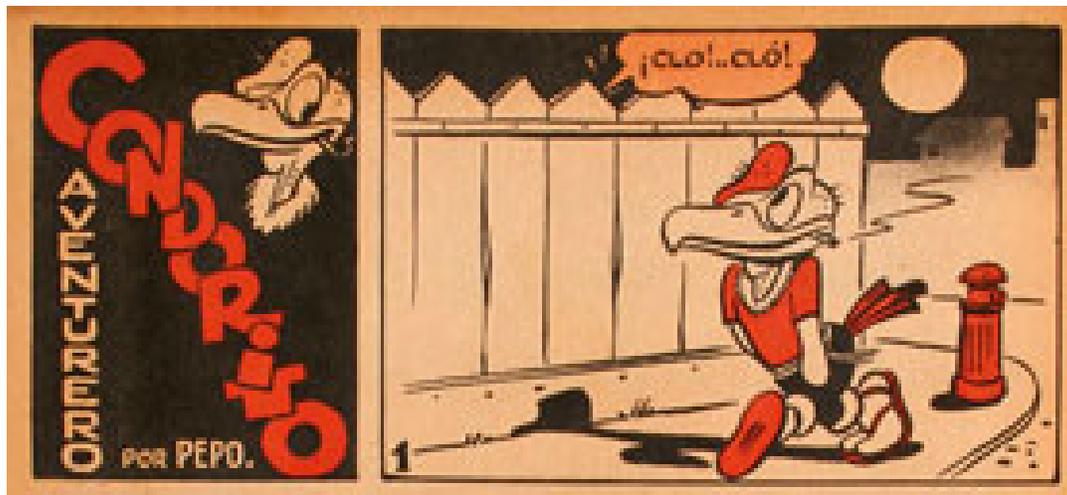


Fig. 17 Revista Okey Ed. Zig-zag (1949) Condorito

Estos personajes finalmente llegaron a la televisión y uno de sus referentes fue realizado por Carlos Gonzales, creador de *Tevito*, la mascota de Televisión Nacional de Chile (TVN) desde 1970 a 1973. Es un perro chinchinero con lentes que antes de alguna programación tocaba el bombo al ritmo del tema *Charagua* compuesta por Victor Jara e interpretada por Inti-illimani. La imagen de *Tevito* fue inspirada por el amigo de Carlos Gonzales que era entonces director de TVN, Augusto “Perro” Olivares, quien se quitó la vida junto a Salvador Allende en el ataque al palacio de La Moneda el 11 de septiembre de 1973.

Luego de eso, el personaje fue sacado de la programación por su vinculación con el partido de izquierda *Unidad Popular*. En 1979 Carlos Gonzales diseñó a *Conejito TV*, basado en el anterior personaje como si fuera el mismo *Tevito* pero disfrazado. A partir de 1990, Gonzalez afirmó: "Cuando volvió la democracia estaban todos expectantes por la transmisión de Televisión Nacional y la primera imagen que salió antes de que hablara Patricio Aylwin fue *Tevito*" (TVN, 2015) y el 2009 volvió con su propio programa llamado *el Menú de Tevito*.

Terminando el siglo, se transmitieron programas infantiles como *Cachureos*, estrenado en 1983, en donde una serie de personajes creados por

Marcelo Hernández cantaban y entretenían a los niños. Algunos personajes eran animales antropomórficos como el gato *Juanito*, el conejo *Wenceslao* y el león *Chester*. A pesar de que el programa eran clips y shows realizados por personas disfrazadas, también realizaron algunas piezas gráficas ilustrando a sus personajes para ser portada de sus discos. El programa *Encontrémonos en Mundomágico* se estrenó en 1991 por UCV e incluyó a personajes como el Oso *Willy*, el ganso *Quincy*, el Perro *Maxi* y el león *Leoncio*. Al igual que *Cachureos*, sus personajes eran corpóreos que interactuaban con los niños en sketches. Esta franquicia tuvo su propio parque de diversiones hasta encontrar su final en el 2001 debido a problemas económicos. Asimismo, otro programa de similares características llamado *Zoolo TV* emitió su programación dedicada a los niños por el canal Mega desde 1999 al 2010, animado por Arturo Walden Rodríguez, mejor conocido como “Kiwi”.

Podemos encontrar este tipo de personajes en campañas y actividades de concientización, muchas de parte de organizaciones y departamentos del estado. Desde 1965 los servicios estatales relacionados con el cuidado del medio ambiente han intentado desarrollar mascotas, principalmente para acercarse a los niños. El objetivo de esta creación era fomentar el cuidado de los bosques de manera amigable y didáctica tal como Fumarola (Smokey Bear) en Estados Unidos. Algunos de ellos fueron Don Puma, Juan Pino y Custodio, aunque ninguno prosperó en el tiempo. Sin embargo, la CONAF en 1983, a través de un concurso para niños, escogió a su propia mascota llamada Forestín (CONAF, s.f.), que corresponde a un coipo antropomórfico que fomenta el cuidado de los bosques y la prevención de incendios forestales.

En 1998 la Fundación Paz Ciudadana obtuvo la licencia de este proyecto. Era la primera vez que la Asociación Nacional de Prevención del Crimen de los Estados Unidos otorgaba un permiso de este tipo y su apoyo profesional a otro país. (Urrutia, 2005, p.16)

El sabueso detective llegó a Chile con el nombre de Don Graf y fue utilizado por *Paz Ciudadana* desde 1998 al 2005 para campañas de prevención de delitos, el acoso escolar y el consumo de drogas. El personaje original fue creado por la agencia estadounidense *Dancer Fitzgerald Sample* en 1979, se estrenó al año siguiente mediante el *Ad Council* con su lema “¡Dale un mordisco a la delincuencia!”, y fue bautizado posteriormente como McGruff mediante votación de su público. Fue una campaña exitosa en Estados Unidos la cual recaudó millones de dólares de tiempo al aire en

la televisión con el fin de prevenir y combatir los crímenes donde las víctimas eran principalmente niños.

*El club de los tigrillos* fue un programa dedicado al público infantil y que llegó a Chile desde Venezuela. “Tuvo un valor incalculable en cuanto a la transmisión de animaciones japonesas en Chile, debido a su constancia y permanencia a través del tiempo” (Bernechea, 2014). Fue emitido desde 1995 hasta el 2004 por el canal Chilevisión y fue muy popular entre el público que le gustaban las animaciones, los bailes y los concursos, pero en especial por ser una de las pocas fuentes de animación japonesa que se podían encontrar en el país en ese entonces cuando el internet se establecía paulatinamente. Además, *Dragon Ball Z*, *Doraemon: el gato cósmico*, *Pokemón*, *Digimon*, *Ranma ½*, *Sakura Card Captor*, *Inuyasha* y *Monster Rancher*, entre otros animés tienen personajes animales antropomórficos

Entre las series emitidas figuraron *Popeye*, *Barney y sus amigos*, *Gasparín* y *La Pequeña Lulú*. Aunque, sin lugar a dudas, fueron los dibujos animados de origen japonés, más conocidos como *animé*, los que cautivaron a la audiencia y que, hasta el día de hoy, mantienen miles de fieles seguidores. *Los Caballeros del Zodiaco*, *Sailor Moon* y *Digimon* eran algunos de los animé transmitidos por las pantallas de Chilevisión. (CHV, 2020)

Programas como este permitieron a Chile impregnarse de la cultura y la animación asiática conociendo una serie de estilos diferentes e inspirando los dibujos de sus propios espectadores. El programa *Bakánia* apareció en 1998 donde dibujantes y conocedores se dedicaban a hablar del anime, manga, juegos de cartas y facetas oscuras de la animación oriental como la violencia y erotismo.

En este punto es cuando la masificación del animé se vuelve una piedra inicial para la generación de los ochenta y noventa, criada bajo la televisión como elemento esencial de su cotidianidad. (...) Desde ese momento los referentes orientales se convierten en el centro de la parrilla programática infantil, desarticulando la monotonía temática y estética de la televisión chilena de post dictadura. (Bernechea, 2014)

Si vamos al área de los deportes vemos que los clubes de fútbol chileno tienen su propia historia y también han creado sus propios personajes. Los escudos o símbolos que utilizan han decantado hasta conformar un personaje que se materializa como botarga, incluyendo objetos, edificios y

personajes humanos. Algunos son el chuncho azul del club deportivo de la *Universidad de Chile*, el lorito verde de *Santiago Wanderers*, el puma de *Deportes Antofagasta*, el canario de *Deportes San Luis*, el águila negra de *Unión Española*, el dragón celeste de *Deportes Iquique* y el zorro del desierto de *Cobreloa*. El Canal del Fútbol (CDF) estrenó el 2016 una animación publicitaria llamada *La Leyenda del Fútbol Chileno* donde las mascotas de los clubes juegan un partido entre sí.



Fig. 18 Mascotas chilenas de Copa América Guaso y Zincha

Chile ha sido dos veces sede de la Copa América por lo que ha tenido la oportunidad de presentar dos mascotas (Fig. 18). En 1991 presentó a *Guaso*, un personaje hecho con apariencia de huaso chileno con estilo de boceto. El segundo diseño fue presentado para el torneo del 2015 basándose en un zorro culpeo con interpretaciones de diseños indígenas. Su nombre es una contracción de las palabras zorro e hinchita, por lo que fue bautizado como *Zincha* mediante una votación. A pesar de tener buena aceptación por parte del público, instituciones como el *Buin Zoo* y estudiosos como José Luis Brito, conservador y curador del Museo Municipal de Ciencias Naturales y Arqueología de San Antonio, criticaron al diseño respecto a su raza.

Hay que aclarar que pese a que la mascota oficial de la Copa América es un zorro culpeo (especie que sí habita en Chile), el dibujo que hicieron en la organización de esta mascota no se parece en prácticamente nada al animal, teniendo más similitudes de color con un zorro rojo, que es de origen europeo y que no habita en ninguna parte de Chile. (Charpentier, 2015)

Es más, se consideró que era una buena oportunidad para poner en valor la fauna nativa, pero hubo errores respecto a la elección del diseño. “Habla de nuestra ignorancia hacia la fauna silvestre al elegir un zorro rojo canadiense o zorro rojo inglés” (Charpentier, 2015) agregó Brito después en la entrevista.

La mascota de los juegos panamericanos que se realizarán en Santiago el 2023 ya cuenta con su mascota llamada Fiu, un pájaro nativo de la fauna chilena que corresponde a la especie sietecolores, y fue elegido mediante una votación. Las otras opciones de mascotas eran un Camaleón, un piñón, un puma y un pingüino magallánico.

*Historia de un Oso*, dirigida por Gabriel Osorio y producida por Patricio Escala mediante animación 3D, fue estrenada el 2014. El protagonista muestra los acontecimientos que le ocurrieron a él y a su familia con un artefacto capaz de mover marionetas de hojalata. La historia fue basada en la vida del abuelo del director que tuvo que exiliarse en el extranjero al ocurrir el golpe de estado de 1973. Este cortometraje que tiene una duración de unos nueve minutos ha recibido múltiples premios incluyendo el *Oscar* en el 2016 por la academia de artes y las ciencias cinematográficas de Estados Unidos por mejor cortometraje animado.

Hoy en día, los multimillonarios estudios artísticos y agencias creativas internacionales son más prescindibles, pues el avance de la tecnología permite que un grupo de personas puedan generar contenido desde su propia casa como novelas, cómics y animaciones. Por esto, gracias al internet y a la facilidad de la comunicación actual, existen más posibilidades de compartir el trabajo independiente además de inspirarse profundamente en el trabajo de las grandes producciones con solo hacer clic.

Distintos soportes artísticos han sido un soporte en el cual los personajes animales antropomórficos encuentran un espacio. Como hemos visto, desde las tradiciones orales, los libros, los cómics, las mascotas y hasta los cortometrajes ganadores de un Oscar cuentan con numerosos personajes animales antropomórficos y humanos zoomórficos. Este acto es inexpugnable y propio de la psicología humana y Chile no está exenta de eso, pero es positivo que así sea.

A pesar de esto, en más de una ocasión Chile ha tenido la oportunidad de explotar su fauna nativa a través de soportes gráficos y audiovisuales, pero el imaginario animal de otras latitudes influye fuertemente en las obras chilenas concebidas en base a este concepto. Por eso, aún siguen apareciendo zorros rojos, osos, dragones medievales y leones en producciones desarrolladas por creativos chilenos.

## 3. ANTROPOMORFISMO ACTUAL

### 3.1. EL FURRY

Los seres humanos-animales han pasado a ser parte de un fenómeno que se ha popularizado mucho a partir del nuevo milenio, pero en varios aspectos aún sigue siendo incomprendido y hasta estigmatizado por razones cuestionables. Hoy en día están en la palestra y han aparecido en los medios de comunicación, difundidos principalmente por el internet. Corresponde a grupos de personas que por distintas razones les encantan este tipo de personajes y ven en ellos cierto encanto. En sus inicios se consolidaron de manera underground, pero ya han acuñado un nombre propio y organizan actividades masivas a lo ancho del mundo con el nombre de *furry*.

El término *furry* significa “peludo” o “cubierto de pelo” en inglés. Es una categoría que consta de tres asignaciones para este contexto: una es para nombrar a un personaje animal antropomórfico, otra es el nombre que se le da a una persona aficionada a éstos mismos, y finalmente, se le llama así a quién se considera miembro de esta subcultura contemporánea (Strike, 2017).

Las subculturas aparecen, mutan, se dividen y hasta desaparecen con el tiempo: los hippies, los metaleros, los punkies, los emos, los frikis, los góticos, etc. Todos ellos tuvieron o tienen su propio argot, ideología y aspecto visual. Sus miembros adoptan este comportamiento en virtud de la afinidad social, marcar la diferencia dentro de la sociedad misma o ir “contra la corriente”, entre otras razones (Arce, 2008, p.259) y dejan su huella en la sociedad significando más que solo una moda. Así como otras subculturas, el *furry* se considera una ya que está inserto dentro de la cultura contemporánea principalmente occidental y posee sus propios comportamientos y manifestaciones artísticas. Una de ellas es poseer un

carácter de fandom, que es simplemente el nombre que se le da a un conjunto de personas aficionadas o fanáticos.

A pesar de que las criaturas humano-animales han sido parte de nuestra imaginación durante muchos años, el fandom se desarrolló a partir de los fandoms de ciencia ficción y fantasía de las décadas del 70 y 80. Las historias siempre han estado pobladas con un amplio grado de criaturas fantásticas no humanas. Este fandom también se desarrolló durante esta era debido al movimiento de cómic underground que hace uso del divertido estilo animal (...). En este caso, los personajes antropomórficos asumirían historias más serias y realistas como “Maus”. (Maase, 2015, p.29)

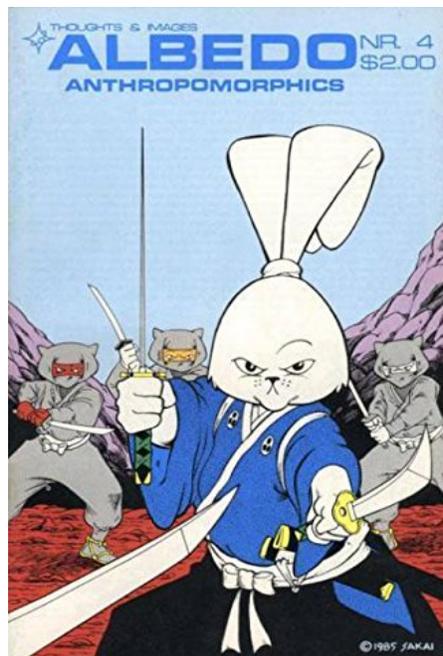


Fig. 19 Albedo Anthropomorphics, N°4

Durante el final del siglo XX, los aficionados a este tópico se reunían en encuentros dedicados a los cómics, las películas y el contenido de fantasía y ciencia-ficción en los que estuvieran presentes estos personajes. A partir de los 80, organizaron reuniones en hoteles para congregarse alrededor de este concepto, el cual fue acuñado en una convención de ciencia ficción donde estuvo presente el trabajo de Steve Gallacci llamado *Albedo Anthropomorphics* en 1984 (Fig. 19), un cómic de ciencia ficción cuyos personajes fueron considerados como “furry”, y gracias a esto, este término empezó a utilizarse como categoría para estos dibujos. En 1989 se llevó a cabo *Confurence* que fue la primera convención realizada totalmente en base a

este concepto y dirigida a los aficionados de los personajes animales antropomórficos.

El fandom moderno se desarrolló a partir de estos movimientos de fanáticos más antiguos dedicados a estos personajes. La palabra "furry" se usó por primera vez en una convención de ciencia ficción para describir el cómic de antología "Albedo Anthropomorphics". (Maase, 2015, p.29)

Aquí encontraremos un reino con conductas únicas y diferentes a la de otros fandoms, siendo uno de ellos su base conceptual, ya que su origen carece de un centro, de una empresa o de una franquicia en específico, pues ésta misma crea su propio contenido. "Es un fandom basado en un concepto en lugar de una mediática en particular como los fans de Star Wars o El Señor de los Anillos" (Maase, 2015, p.28). Si bien posee inspiración de estudios y de grandes productoras de contenido, existe este componente de originalidad, pues la creación de sus obras está en manos de sus miembros individualmente.

Una de las razones más importantes, sin embargo, es su naturaleza en gran medida independiente y descentralizada: en comparación para otros fandoms (por ejemplo, ciencia ficción, fantasía) donde el contenido es impulsado principalmente por unas pocas fuentes grandes y profesionales (por ejemplo, estudios de películas, editoriales), el contenido del furry fandom es casi totalmente generado por el usuario. (Plante, Reysen, Roberts & Gerbasi, 2016, p.107)

Está desligado de un dueño o un guardián que determina quién entra, si no que alude a la elección personal de pertenencia a esta subcultura. "Uno puede percibir esto generalmente como más atraído por la noción de antropomorfismo, pero el gusto por el antropomorfismo no hace que alguien sea furry. Esto se convierte en una cuestión de elección personal y cómo alguien se identifica a través de las subculturas como vinculado a la cultura dominante" (Maase, 2015, p.28).

Este fandom además de tener un carácter gráfico o artístico, es transversal a todas las áreas del ser humano, como las sociales. Documentales como *The Fandom: A Furry Documentary* realizado por Ash "Coyote" Kreis y Eric Risher el 2019 muestran a personas que han hecho su vida en torno al fandom: han resuelto sus problemas emocionales, han encontrado amigos y pareja, y han conformado su familia. Personas con

problemas de autoconfianza, faltos de habilidades sociales o rechazados por la sociedad por diferentes razones han encontrado un espacio libre de discriminación donde sus sentimientos y pensamientos pueden manifestarse a través de estos seres.

### **3.1.1. Identidad**

Una de las particularidades que tiene este fandom es su cualidad identitaria, la que se expresa mediante la *fursona*, un personaje antropomórfico diseñado en base a un animal utilizando colores naturales o fantásticos, formas irreales y un semblante de acuerdo a la imaginación de su creador y su inspiración de las manifestaciones artísticas antropomórficas y zoomórficas previas. Se le da un nombre rimbombante y se utiliza dentro del fandom como avatar, o sea, su creador lo adopta como una identidad sustituta para interactuar con otros miembros dentro de este contexto. “El fandom consiste en una amplia variedad de grupos y redes conectados principalmente a través de medios online (...) Las *fursonas* también hacen que el fandom sea único, ya que se convierte en una base para la identidad de uno entre estas redes y, a menudo, en una expresión de sí mismo” (Maase, 2015, p.28).

*Fursona* es la contracción entre las palabras *furry* y *persona*. A pesar de que este término tiene un origen poco preciso y se desconoce quién lo utilizó por primera vez, es probable que haya nacido debido a los juegos de rol, ya que muchos de éstos requieren crear un personaje denominado *persona*<sup>9</sup>. Sin embargo, a diferencia de lo que se puede llegar a pensar, *fursona* no significa simplemente “persona peluda”, pues sus componentes son etimológicamente más profundos.

*Persona* es un término que se remonta al antiguo teatro griego, las máscaras griegas eran llamadas *prosopón* y otorgaban al actor la facultad de “ser otro” en el escenario y representar otra personalidad. Las obras de Eurípides, Esquilo y Sófocles eran interpretadas con máscaras que además podían potenciar la voz del actor como si fuera un megáfono. Esta palabra evolucionó y fue adoptada como *phersu* por los etruscos y como *persona* por los romanos. Finalmente se concedió a la palabra latina *persona* el significado de personaje teatral o personalidad (Corominas & Pascual, 1985, p.2250).

---

<sup>9</sup> Se escribe y se pronuncia de la misma manera en inglés.

Asimismo, la figura retórica llamada personificación también se le conoce con el nombre de prosopopeya en alusión a estas máscaras.

Múltiples disciplinas filosóficas y artísticas utilizan el concepto *persona* para designar una personalidad o un personaje. El psiquiatra suizo Carl Gustav Jung (1875-1961) asigna el término *persona* para nombrar a una creación de nuestra mente con la cual nos exhibimos en la vida social causando determinada impresión o que usamos para esconder nuestra verdadera naturaleza. “Este término es en realidad una expresión adecuada, pues persona significa originariamente la máscara que llevaba el actor y que indicaba el papel desempeñado por él” (Jung, 1971, p. 50). En cinematografía, la película homónima de Ingmar Bergman de 1966 nos muestra un juego de cambio de identidades realizado por sus personajes. Los juegos de rol como *Dungeons & Dragons* utilizan el concepto *persona* para preparar sus partidas. El juego entrega reglas núcleo en las que ocurre la partida, generando un universo de posibilidades muy amplio pero con algunos límites. La *persona* es un personaje creado a partir de distintas habilidades y razas (magos, caballeros, arqueros, elfos, duendes, semiorcos, etc.) la cual cada jugador usa como su propia proyección para superar el juego mediante su relato y tirando los dados (Waskul, 2004).

Crear una fursona es uno de los comportamientos más universales en el fandom furry. Definidos como representaciones antropomorfas de los animales del yo, los furries interactúan con otros miembros del fandom a través del uso de estos avatares, tanto en persona (por ejemplo, insignias en convenciones) como en línea (por ejemplo, fotos de perfil, foro). Las fursonas pueden diferir dramáticamente en la cantidad de detalles que conllevan, y pueden incluir distintas personalidades, historias, relaciones y actitudes. Como mínimo, sin embargo, la mayoría de las fursonas incluyen un nombre y una especie. (Plante et al, 2016, p.51)

*Fursona* es más que solo el personaje, es la personalidad que los miembros del *furry* usan para exhibirse en este contexto, construido desde la propia imaginación y con forma de un personaje animal antropomórfico fantástico. Es receptáculo de una historia, una actitud y un diseño el cual es la máscara de su portador. “Muchos, pero no todos, los *furries* se identifican fuertemente con, o se ven a sí mismos, como una (o más) especies de animales que no sean humanos” (Gerbasi, 2008, p.198). Además, existe la idealización de uno mismo y a veces la proyección de los deseos internos en esta creación. Una mezcla de distintas reacciones psicológicas y sociológicas proyectadas en un ente visual.

Esta máscara requiere de una creación, pero aún así, continúa existiendo como un ente imaginario, por lo que debe ser llevado al espacio físico mediante técnicas artísticas visuales. Como mencionamos, los miembros del *furry* recogen diferentes ejemplos de antropomorfismo y lo toman como inspiración para sus propios personajes. Las *fursonas* poseen un carácter original relacionado con las proyecciones mentales internas, por ejemplo, animales y colores favoritos, estilos de dibujo preferidos, culturas de interés, pasatiempos, etc. y de las que se gesta una interpretación nueva y personal.

### **3.1.2. Creación de una *fursona***

Mientras muchos furries describen su elección de especies de *fursona* como inspiradas en un espectáculo, personaje, historia, leyenda o ejemplar particular de una especie (por ejemplo, un animal famoso, una mascota, etc.), muchos furries sienten que su *fursona* provino de su interior en un acto de creación (a diferencia de "simplemente copiar" un personaje de un show). (Plante et al, 2016, p.66)

Según la *International Anthropomorphic Research Project* en su libro *FurScience* del 2016, menciona que las especies animales más utilizadas para las *fursonas* de los asistentes a las convenciones de Estados Unidos y Canadá son los híbridos de lobos y zorros, seguidos por los lobos, zorros y perros a secas.

Casi todos los *furry* tienen una *fursona* única, muchos furries encargan el arte a artistas independientes, o son ellos mismos, y mientras algunos shows / grandes estudios son la fuente de algunos de los contenidos del fandom (por ejemplo, Pokémon, My Little Pony, películas de Disney), no comprenden la mayor parte del contenido del fandom. (Plante et al, 2016, p.107)

Los *furries*, como personas o personajes avatar, se pueden realizar de muchas maneras, sin embargo, hay prácticas más tendenciosas como la de basarse en ciertas figuras anatómicas recurrentes categorizadas como eslabones. Por esto, tienen un semblante más parecido a un animal se

denominan *ferals*<sup>10</sup>, mientras que los que se asemejan a la figura de un ser humano se denominan *anthros*<sup>11</sup>. Además, es posible encontrar muchas otras denominaciones como los *quads*<sup>12</sup> y los *furries*<sup>13</sup>. Sin embargo, en éstas hay ciertas inexactitudes y ambigüedades, por lo que es prudente rescatar nuevamente los conceptos de animal antropomórfico y humano zoomórfico. Recordemos que un animal dotado de cualidades humanas se antropomorfa y un humano al que se le han dado cualidades animales se zoomorfa, por eso, los *furries* nunca son completamente humanos o animales, ya que todas sus interpretaciones, cual más cual menos, comparten ambos aspectos. De esta manera podemos decir que los *ferals* son más similares a los animales antropomórficos y los *anthros* son más parecidos a los humanos zoomórficos. Como conclusión de este análisis, podemos realizar el siguiente esquema (Fig. 20):

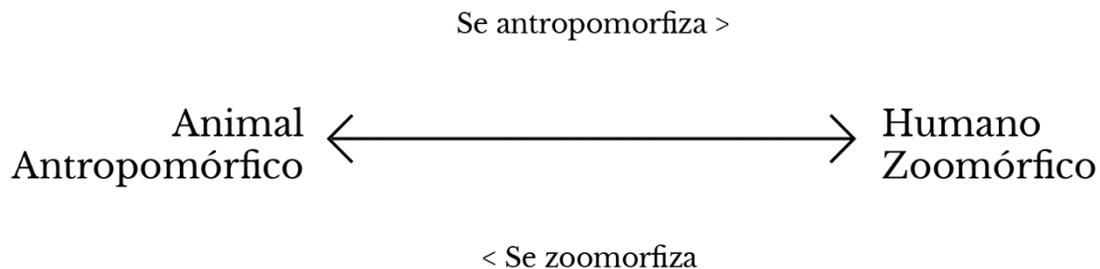


Fig. 20 Esquema morfológico

<sup>10</sup> Del inglés “fiera”.

<sup>11</sup> Del inglés “antropomórfico”, diminutivo de la voz “anthropomorphic”.

<sup>12</sup> Del inglés “cuadrúpedo”, diminutivo de la voz “quadruped”.

<sup>13</sup> Entiéndase como otra forma de referirse a los *furries* de figura semejante al ser humano, a pesar de utilizar el mismo nombre para otros casos antes señalados.



Fig. 21 Diferentes morfologías de una misma *fursona*. Ilustración de Silia (2014)

Es difícil determinar exactamente cuando un personaje *furry* cae en algunas de las categorías más difundidas, por lo que el esquema que se muestra corresponde a una gradiente en lugar de eslabones, haciendo más sencillo determinar a cuál de estos dos aspectos se asemeja más (Fig. 21). Esto se puede hacer mediante análisis de elecciones morfológicas y el comportamiento asignado, por ejemplo, si utiliza patas digitígradas o plantígradas, si camina en cuatro patas o erguido, si usa ropa, si tiene pulgares opuestos, si puede manipular objetos, si gesticula muecas y emociones, etc. Estas apreciaciones nos permiten entender su naturaleza más simplemente que mediante categorizaciones tan variadas como ambiguas.

Volviendo al proceso de creación, se inicia usualmente realizando lo que los *furries* llaman una *referencia* (Fig. 22), que es una ilustración del diseño de la *fursona*. Ésta puede ser de confección propia o encomendada, y sirve de guía para crear posteriormente todo tipo de material visual que le permita al miembro “mostrarse como quiere” dentro del *furry*. Esto se hace mediante técnicas artísticas gráficas que pueden ser análogas o digitales dependiendo de la plataforma en la que se expresa esta identidad. La forma análoga consta de trazos hechos con pinceles, lápices y plumas sobre papel o tela, y la forma digital se hace mediante tablas de dibujos o pantallas táctiles diseñadas para ilustración, como las tablas Wacom Cintiq o iPads que incluyen un lápiz que emule su versión tradicional, como la presión o la inclinación. La elección de programas de dibujos depende del usuario, pero usualmente se utiliza Adobe Photoshop, Procreate, Clip Studio Paint y Medibang, los cuales pueden exportar archivos de imágenes en formatos JPEG, PNG, GIF y hasta animaciones.



Fig. 22 Referencia de una *fursona*. Imagen recuperada de furryfandom.es (2016)

Mediante estas herramientas, el animal es elegido y se aplican rasgos antropomórficos (o se zoomorfiza un ser humano) en mayor o menor grado, mediante colores vistosos que pueden ser naturales o fantásticos y se distribuyen generando texturas extravagantes al pelaje. Se determina si usará alguna ropa o algún accesorio, y finalmente se le da un nombre. En algunas referencias se incluye una breve ficha que da a conocer un aspecto psicológico, como sus gustos, sus hobbies y su actitud. La elección de animales para la creación de las *fursonas* depende de la elección de su creador y puede variar: pueden ser animales favoritos cuyo semblante sea amigable y tierno, con el que siente una profunda conexión espiritual o ser tan solo inspirados por una criatura que vio en un programa de televisión. Por esto último, es posible encontrar *fursonas* hechas con estilos muy diversos, desde los caricaturescos y exagerados, pasando por el manga y el animé, hasta los más verosímiles a los animales y humanos reales. De todas formas, es un proceso que carece de fórmulas y técnicas estandarizadas debido a su naturaleza altamente expresiva. Para dar a conocer a este personaje y adoptarlo como identidad se realiza más contenido en base a su *referencia*, como ilustraciones, fotos, insignias y *fursuits*<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Trajes *furry*, una especie de corpóreo o botarga.

### 3.1.3. Productos antropomórficos

*El furry* es una expresión del antropomorfismo y no la totalidad de éste, ya que muchas publicaciones y contenidos aún se realizan fuera de este contexto. Sin embargo, referentes históricos concebidos afuera son asimilados por éste a modo de inspiración, se recogen elementos visuales de diferentes lugares y se transforman dándole una interpretación propia uniéndose con elementos modernos como las películas, las series, la animación, los cómics y los videojuegos.

Como dijimos, la creación del *furry* se remonta a la publicación de *Albedo Anthropomorphics* la que fue hecha por su mismo autor con cierta inseguridad. En comparación con las ventas de Marvel y DC fue insignificante, pero unos cuantos de miles ejemplares vendidos lograron un boom de los cómics antropomórficos publicados independientemente y contribuyeron a la difusión del fandom (Strike, 2017, p.68). A esto se le pueden sumar previas de otros autores que ya mostraban a personajes antropomórficos y que influenciaron este movimiento con sus cómics, series y películas como *Kimba, el León Blanco* de Osamu Tezuka de 1965, *Fritz the Cat* de Robert Crumb de 1968, *Disney's Adventures of the Gummi Bears* producido por Jymn Magon y Tad Stones y estrenado en 1985, entre otros ejemplos menos conocidos, pero uno que resalta más que el resto es *Robin Hood* de 1973 realizado por Walt Disney Productions, cuya representación zoomórfica del protagonista aún produce gran atracción y es uno de los más grandes detonadores en la creación del *furry*.

En las últimas décadas, han sido de interés las películas como *El Rey León* de 1994, *Buscando a Nemo* del 2003, *El Fantástico Sr. Zorro* del 2009, *Cómo Entrenar a tu Dragón* del 2010, *Zootopia*, *Sing* y *Rock Dog* del 2016. También podemos encontrar sagas de videojuegos como *Crash Bandicoot*, *Sonic*, *Sly Cooper*, *Five Nights at Freddy's* y *Spyro*.

Además, las obras japonesas han impactado fuertemente mediante el anime y el manga, y películas como *Pompoko*, *La princesa Mononoke*, *Porco Rosso*, y series como *Digimon*, *Pokemon*, *Kaiketsu Zorori*, *Agretsukko*, *Brand New Animals*, *Beastars* y *Dorohedoro*. Por su puesto, los juegos desarrollados por Nintendo como *Star Fox*, *Red the Hunter*, *Animal Crossing*, *Banjo-Kazooie*, *Donkey Kong* y *Okami* son una de las fuentes de inspiración más atractivas para los miembros, en la que se pueden encontrar estilos altamente sofisticados y gráficas extravagantes.

Inspirados por estos referentes y la gran demanda que existe en torno a ellos, podemos encontrar en el *furry* una variedad continua y prácticamente interminable de estos personajes creados por artistas visuales, diseñadores e ilustradores amateurs y profesionales, no solo como una máscara para interactuar con otra identidad, sino como productos asequibles de origen independientes que pueden ser catapultados al mercado.

Muchas que incluyen personajes animales antropomórficos son originariamente ajenos al furry, sin embargo, se asocia enormemente con él y muchas piezas gráficas y audiovisuales, que son hechas para públicos masivos en lugar de nicho, impactan con mayor fuerza en este fandom. Por lo mismo, *Zootopia*, *Brand New Animals* o *Night in the Woods* son muy populares en este contexto. Este fandom actúa como promotor y amplificador de estas temáticas, ya que es una industria productora y difusora permeable a todo esto.

### **3.1.4. La Industria Furry**

Podemos definir a las industrias como un conjunto de empresas dedicadas al suministro de un solo tipo de producto o productos muy similares entre sí, lo que genera competencia entre las mismas. La industria es un concepto plural, como la industria de los videojuegos, de los cómics, del anime, de las películas, de las series, de los juegos de mesa, etc. compuesta por diferentes empresas que participan en el mercado. Muchos de los comportamientos del *furry* toman forma a través de su visualidad generando mucha mercancía relacionada, por eso, es sensato considerarlo una industria. Si bien en otros fandoms como el de anime y de videojuegos se practica el *cosplay*<sup>15</sup> y se crean productos independientes afines, el furry es independiente pero permeable a todo tipo de material de grandes productoras, pero también, de creadores independientes y pequeñas asociaciones. Así, podemos encontrar una cantidad prácticamente ilimitada de productos gráficos que incluyen personajes animales antropomórficos desarrollados para competir en el mercado.

---

<sup>15</sup> Contracción de *Costume Play*, es una actividad donde sus participantes crean y/o usan disfraces para caracterizarse de un personaje de un videojuego, cómic o película.

Los grandes estudios proveen constantemente material gráfico de diferentes regiones del mundo, particularmente de Estados Unidos y Japón. Debido a esto, muchas personas, que les atraen estos estilos y los adoptan en sus dibujos, se han especializado en este ámbito y han visto la posibilidad de emprender económicamente escribiendo sus propias novelas, dibujando sus propios cómics, animando sus propias caricaturas e incluso desarrollando videojuegos originales. Por esto mismo, dentro del proceso artístico antropomórfico contemporáneo y el *furry* existen grandes movimientos de divisas y ventas de material a pequeña y gran escala.

Los dibujantes e ilustradores muestran sus obras en páginas como DeviantArt, FurAffinity o redes sociales como Instagram y Facebook, y algunos más experimentados ofrecen sus servicios artísticos a través de las contextualmente llamadas comisiones. Estos son encargos que se le hacen a un ilustrador para que dibuje lo que se le pide a cambio de dinero. El diseño de *fursonas* y la ilustración de referencias son frecuentes en esta área. El precio de la venta depende de diferentes factores como la popularidad y la habilidad del ilustrador y la complejidad del encargo.

Los artistas furros son igualmente propensos a dibujar por diversión, por autoexpresión o por dinero. (Aquellos que pueden, dibujan; aquellos que no pueden, comisionan a aquellos que lo hacen). Proporcione una descripción de lo que le gustaría ver y estarán encantados de traducir lo que hace el anthro de su cabeza a la realidad. (...) ¿Cuánto cuesta? Depende. Depende de si desea blanco y negro o color, un boceto a lápiz o uno entintado, uno o varios caracteres, fondo o sin fondo... los precios pueden (y variarán) según la habilidad, la popularidad y la disponibilidad del artista. Espere pagar entre \$10 y \$30 por un solo boceto en blanco y negro, y entre \$50 y \$60 por algo en color. (Los fondos y los caracteres adicionales cuestan extra, por supuesto). (Strike, 2017, p.73)

Muchas obras de diferentes soportes gráficos se publican y difunden masivamente y más con el internet como novelas y cómics digitales, en páginas como *WebToons* o *Tapas*, todos estos realizados por personas independientes o pequeñas asociaciones, y aunque compararlas con grandes producciones es aventurado, poseen su propio público y han podido alcanzar cierta masividad. Ejemplos populares lanzados en páginas independientes y sitios para cómics web que incluyen personajes animales antropomórficos han sido *The Angel in the Forest*, *Pepper & Carrot*, *Quien con lobos anda* y *Lumine* entre otros.

*Undertale*, *Deltarune*, *Hollow Knight*, *Among Us* y otros títulos han sido juegos independientes que fueron realizados para el público masivo en lugar de un nicho, pero han repercutido principalmente en la estética del furry. De hecho, desarrolladores y programadores han creado juegos con estas características antropomórficas, elaborados con gráficos 2D y 3D. Las temáticas que pueden involucrar estos juegos son muy variadas, siendo desde muy inocentes hasta tratar temas serios y para adultos. Algunos ejemplos de ellos son *The Crown of Leaves*, *Night in the Woods*, *Lovers of Aether*, *AdAstra* y *Changed*, muchos de ellos disponibles para descargar en sus propias páginas web o por plataformas como *Steam*.

Los *badges* o insignias son ilustraciones termolaminadas de la *fursona* que se usan comúnmente como una credencial colgada al cuello. Son de costo bajo o moderado y aunque parezca menos llamativo que otros accesorios, es esencial para la interacción social entre participantes de estos eventos, pues es el artefacto que te identifica revelando tu nombre y tu apariencia imaginaria.

Los diseñadores de indumentarias y merchandising usualmente están presentes en las convenciones furry y páginas de ventas de sus productos, como RedBuuble y Etsy entre otras, están siempre activas con envíos a todas partes del mundo. Ahí podemos encontrar gorras bordadas, guantes, ropa y mochilas estampadas, stickers, chapitas, colgantes termolaminados, llaveros, collares con texturas personalizadas, tazas ilustradas, figuras impresas en 3D, artículos electrónicos animaloides y todo tipo de accesorios confeccionados por diseñadores.

Una de las cualidades más llamativas de los productos disponibles en el *furry* son los llamados *fursuits*, un traje o corpóreo parcial o completo que representa a la *fursona* del usuario y que puede vestir para expresarse caracterizado como su propia proyección imaginaria. Se usan para desfiles, fiestas, sesiones de fotografía, videos de bailes y todo tipo de actividades donde se quiera participar con uno. Su confección puede ser personal, ya que los materiales pueden adquirirse por internet o en tiendas de costura. “Cabe señalar que los *fursuits* son, para muchos *furries*, prohibitivamente caros y requieren mucho tiempo y habilidad para crearlos y, como tal, hay muchos *furries* que, a pesar de desear tener un *fursuit*, no pueden hacerlo” (Plante et al, 2016, p.34) pero si uno desconfía en sus propias habilidades de

confección y tiene suficiente dinero para uno de mejor calidad pueden encargarlo a artistas textiles.

Dentro del *furry* existen muchas personas y pequeñas empresas especializadas en confección de estos trajes y muestran sus trabajos en internet para que potenciales clientes vean su estilo y su calidad de manufactura. Cuando se solicita hacer uno se envía la referencia de la *fursona* y se toman las medidas del cliente. El proceso, aunque puede involucrar tecnologías como modelado e impresión 3D, es prácticamente artesanal y requiere diferentes técnicas y materiales dependiendo del diseño que se le solicita, como telas de pelaje de diferentes colores, felpa, esterilla, pinturas, resina transparente, espuma sintética y lycra. El *fursuit maker*, que confecciona el traje, corta y modela a mano la cabeza del personaje en espuma y la forra con pelaje sintético mediante costura basándose en la distribución de los colores que se le ha pedido, asimismo crea las patas, las manos y la cola. Los precios varían dependiendo de quién sea el *fursuit maker* o de la complejidad del diseño solicitado y empresas que realizan esto, algunas populares como *More Fur Less* y *Made Fur You*, realizan sus trabajos por cifras superiores a los \$1,000 dólares por alguna de sus partes, llegando a superar incluso sumas como los \$3,000 dólares para algunos diseños más elaborados. Por esto, es un elemento preciado dentro del fandom al mismo tiempo que de difícil acceso.

### **3.1.5. Las convenciones**

La interacción de los *furries*, o *furros* en español, puede ocurrir en diferentes situaciones, siendo la más común en redes sociales y plataformas de videojuegos. Cuando éstas son en persona, los asistentes pueden llevar insignias, *fursuits* o algún accesorio para intentar personificar de la mejor manera a su personaje mediante estas caretas. Estas reuniones pueden ser sencillas como encuentros casuales en un parque o un centro comercial. Sin embargo, la versión más compleja que existe de esto son las convenciones anuales.

Cuando los *furries* comenzaron a regularizar sus encuentros, la convocatoria creció con el paso del tiempo y debieron hacerse más grandes y complejas, por lo que empezaron a hacerse en grandes hoteles y centros

de eventos. Actualmente se realizan cientos de convenciones cada año alrededor del mundo. La mayoría se llevan a cabo en Estados Unidos, pero cada país paulatinamente hace sus propias actividades masivas basadas en este concepto y con su propio nombre y visión. Antes de la pandemia, algunas convenciones presenciales llevadas a cabo solo el 2020 en diferentes ciudades del mundo fueron:

**Estados Unidos:** Capital City Fur Con (Harrisburg, PA), Painted Desert Fur Con (Paradise Valley, AZ), Further Confusion (San Jose, CA), AnthroExpo (Oklahoma City, OK), FangCon (Birmingham, AL), Anthro New England (Boston, MA), Furry Ski Weekend (Frisco, CO), Texas Furry Fiesta (Dallas, TX), Fur the More (Arlington, VA), Blue Ridge Furface (Ashville, NC)

**Canadá:** VancouFur (Vancouver)

**Alemania:** Wild Times, (Osterholz-Scharmbeck), H-Con (Erbach), Furvester (Reutlingen)

**Bélgica:** Fumps Weekend Off Fest (Oudenaarde)

**Suecia:** NordicFuzzCon (Malmö)

**Hungría:** Fursang (Budapest)

**Polonia:** Gdakon (Rumia), Furtekon (Machocice Kapitulne)

**Rusia:** SillyCon (Yeremeyevo)

**Nueva Zelanda:** FurConNZ (Otaki)

**Australia:** Melbourne Fur Con (Victoria), West Aussie Fur Frenzy (Western Australia), Fur Out West (Western Australia)

**Japón:** Kemocon (Kisarazu), Japan Meeting of Furries (Toyohashi)

**Corea del Sur:** FurryJoA (Incheon)

La Midwest Furfest (MFF) que se realiza en Chicago es una de las convenciones estadounidenses más antiguas y populares que existen en este contexto. Se realiza desde el año 2000 donde contó con la participación de 473 asistentes. La versión que se realizó antes de la pandemia fue el 2019 de la cual tuvo la participación de 11,019 asistentes (Fig. 23). Otras convenciones populares como la Anthrocon que se realiza en Pittsburgh, la DenFur de Denver y la Biggest Little Fur Con de Reno han aumentado sustancialmente su número de asistentes año con año.

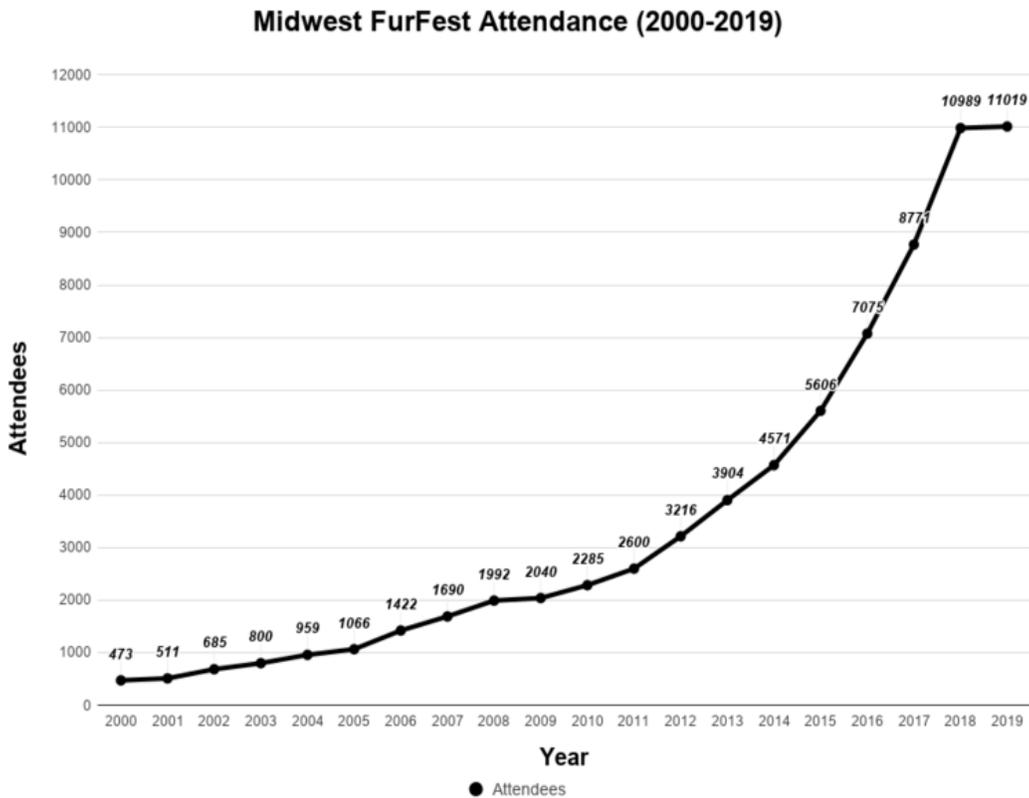


Fig. 23 Asistencia histórica de la MFF. Datos de [furfest.org](http://furfest.org)

Las actividades de este calibre requieren equipos, logística y capital, por lo que hacer esto es una tarea difícil y costosa. Son sin fines de lucro mayoritariamente, pero reúnen dinero mediante la venta de entradas, alquilando áreas para ventas de productos de los asistentes y por beneficencia. Son una ocasión en la que charlistas, investigadores del tema antropomórfico, antropólogos, psicólogos, sociólogos y novelistas pueden compartir sus ideas y visiones sobre esto.

La visualidad es el aspecto más llamativo del *furry*, por lo que artistas visuales y diseñadores pueden mostrar y promocionar sus obras. Los dibujantes de cómics, novelistas gráficos, confeccionadores de *fursuits*, diseñadores de ropa y accesorios, productores de merchandising, ilustradores, pintores, animadores emergentes, creadores de juegos de mesa desarrolladores de videojuegos *indie*<sup>16</sup> basados en este concepto pueden

<sup>16</sup> Diminutivo en inglés de “independiente”.

encontrar una considerable demanda de los que disfrutan adquirir todo este tipo de contenido, al igual que los músicos, bandas y DJs.

También tienen un carácter caritativo, usualmente con el propósito de financiar a asociaciones que van en rescate y cuidado de animales, pero también para ayudar a niños con padecimientos como el espectro autista y personas con cáncer o VIH. Nuevamente, solo la Midwest Furfest en el año 2000 reunió \$3,522 de dólares que fueron entregados al *Wolf Park* y *The Valley of the Kings Big Cats Sanctuary* y *Chicago House*, y el año 2019 logró reunir la suma de \$112,352 de dólares para *Felines & Canines*, una asociación dedicada al rescate de animales heridos y abandonados. “Desde el principio, la caridad ha sido una parte vital del Midwest FurFest y muchas otras convenciones. Desde la primera convención *furry* en 1989, nuestra comunidad ha recaudado más de \$3 millones para organizaciones benéficas de todo el mundo” (MFF, 2021).

Las convenciones son una parte importante del *furry* y aunque es solo un tipo de manifestación de este fenómeno, han sido los principales núcleos donde los aficionados a los personajes antropomórficos y sus diferentes expresiones artísticas, tanto de industria como independientes, pueden impulsarse encontrando un suelo fértil tanto para obtener ingresos como para promover sus ideas mediante sus obras.



## **3.2. EL FURRY EN CHILE**

### **3.2.1. La historia es breve**

Poco antes del nuevo milenio, había un difícil acceso a medios de comunicación masivos electrónicos, como los teléfonos y los computadores, por lo que medios como la televisión, el periódico y los cómics eran más fáciles de disponer. Mientras en el hemisferio norte aún se gestaba el fenómeno *furry* durante los años 80, acá en Chile se emitían shows televisivos extranjeros como *La Pantera Rosa*, *Scooby Doo*, *Tom y Jerry*, *Looney Tunes* y las películas de Disney, por esto, Chile ya tenía contacto con personajes animales antropomórficos modernos a pesar de aún estar lejos de esta subcultura en rigor.

Luego del 2000, los computadores comenzaron a llegar con mayor frecuencia y se incorporaron mejores formas de comunicación a larga distancia como el correo electrónico, Hotmail, Messenger y Facebook, y con la llegada del anime a Chile por parte Chilevisión con *El Club de los Tigritos* y las consolas de videojuegos como la *Super Nintendo*, *Nintendo 64* y *PlayStation*, despertaron el interés en estos personajes de manera inconsciente en sus consumidores, lo que promovió la búsqueda de tópicos antropomórficos a través de internet y así comenzó a colarse en foros y empezó a ser objeto de búsqueda, llegando finalmente a nuestro país. Es difícil trazar una línea de tiempo y darle una fecha exacta a la llegada del *furry* a Chile por su mismo carácter independiente, pero existen artículos de prensa donde se registra que había un grupo chileno convocado en una página web autogestionada con al menos setenta integrantes antes del 2010 (Buccioni, 2009). Por esto, asumimos que se masificó con la llegada de internet y la difusión de series japonesas (Fig. 24).



Fig. 24 *Furries* en el metro de Santiago. Foto de un artículo de La Tercera del 2009

En sus inicios, el *furry* chileno consistía en un par de grupos organizados y convocados a través de redes sociales, para reunirse en parques o malls y llevar a cabo sus juntas, que son encuentros donde sus asistentes comparten sobre este tema, dibujan a sus *fursonas* y pasaban el rato conversando y jugando. Con los años aparecieron más grupos, otros cambiaron de nombre, se fusionaron o simplemente desaparecieron, pero este movimiento solo seguía en crecimiento. Hoy los podemos ver como asistentes en eventos anuales como la *Comic Con*, el *Festigame* y otros eventos donde estén presentes los animé, los comics y los videojuegos.

### **3.2.2. Censo de *furries* chilenos**

Actualmente es difícil acceder a sondeos o censos respecto a este tema en particular, por eso, en esta investigación realizamos una breve encuesta a través de Google Forms que duró desde el 23 de octubre al 15 de diciembre del 2021 la cual fue difundida a través de redes sociales, particularmente en grupos *furries* chilenos, y fue contestada por sus miembros de manera voluntaria (Anexo 2). Al cerrar la encuesta, se recopiló una muestra de 149

encuestados los cuales proporcionaron referencias de sus *fursonas* y brindaron datos sobre la especie que eligieron, el rango etario y la ciudad en la que viven, por lo que esta información decanta en estas conclusiones:

- La mayoría de los encuestados afirmaron ser parte del *furry* chileno (87,3%) versus otra parte que se consideran perteneciente exclusivamente a fandoms extranjeros (12%).
- En cuanto al perfil etario, corresponden mayoritariamente a jóvenes adultos que rondan los 20 a 24 años (42%) seguido por los de 18 a 19 (26%) y los de 25 a 29 (20%). Podemos encontrar *furries* de diferentes edades incluso más allá de los 35.
- La distribución geográfica se concentra enormemente en la región Metropolitana (53,69%) seguido por la región de Valparaíso (10,06%), Coquimbo (7,38%) y El Bío-bío (6,67%). Sin embargo, podemos encontrar al menos un miembro del *furry* en todas las regiones de Chile.
- La mayoría de las *fursonas* chilenas corresponden a híbridos o mezclas de varias especies (22,15%) de los cuales hay variantes únicas e irrepetibles. La elección de especies no híbridas la encabezan los zorros (14,09%), los lobos (12,75%) y los perros (8,72%).
- De toda la muestra, la elección específica de especies autóctonas chilenas para *fursonas* suma solo cinco (3,35%) y corresponden a un gato andino, un puma, un chingue, un zorro culpeo y una güiña.

La recopilación de esta información fue incentivada con el sorteo de un dibujo para sus participantes. Con esto, se pudo acceder a otros datos como las ciudades específicas y las producciones *furries* o antropomórficas favoritas de sus miembros (Anexo 2).

### 3.2.3. La primera convención



Fig. 25 Afiche de la Revolution FurFest Chile

El *furry* ya se ha expandido a otros países del hemisferio sur y cuenta con versiones latinoamericanas en casi todos los países y ya se han establecido las convenciones: en México se realiza la Confuror (Guadalajara), en Argentina la Argentina FurFiesta (Buenos Aires) y en Brasil la Brasil FurFest (Santos). Junto con éstas, Chile ya ha realizado su primera convención que tuvo fecha el 11 de enero del 2020, y fue llamada Revolution FurFest Chile (Fig. 25). Esta convención fue la primera de este tipo y se realizó en el Hotel Neruda en Providencia, y fue organizado por el equipo llamado *Bobby Team* que tomó como mascota a un perro quiltro antropomórfico homónimo. Contó con la participación de 201 asistentes, entre ellos expositores y dibujantes conocidos en este medio. Tuvo una zona de ventas, concursos de baile, DJs, desfile de *fursuits* y finalizó con una fiesta electrónica. Además, para caridad, fueron recaudados \$241 mil pesos mediante una subasta de productos gráficos de los vendedores y entregados a la ONG *Salva a un amigo*, un refugio para animales abandonados de Ovalle.

### 3.2.4. Industria *furry* chilena

Al igual que en otras ocasiones, los paradigmas gráficos van cambiando con el paso del tiempo, y los relatos chilenos con guanacos, zorros culpeo y pumas, fueron reemplazados por los de dragones, leones y osos. Por eso, hay cierta identidad que se va disolviendo dentro del imaginario animal global en el que Chile se vuelca. Los gustos y adquisiciones gráficas de los furros chilenos son muy similares a los de los fandoms norteamericanos, por eso, *Zootopia*, *Beastars*, *Brand New Animals*, *Pokemon* y *Digimon* son muy comunes dentro del contenido que se comparte en redes sociales y las juntas (Anexo 2). Esta conducta refleja que el *furry* chileno sigue un trazado global, es decir, permeables a los productos extranjeros, pero con cierto dejo por los locales.

Respecto a la industria, al igual que la animación, el cómic y las películas, hay cierta inmadurez, o sea, falta de capital, demanda del público, interés extranjero, entre otros factores que son obstáculo para su fortalecimiento. Por eso, la industria *furry* en Chile, a pesar de haber muchas personas dedicadas a crear productos basados en éste, aún es algo que se realiza de manera individual y artesanal valiéndose de redes como Instagram y páginas de Facebook para mostrar su trabajo. Por ejemplo, las telas peludas de alta calidad para hacer *fursuits* no se fabrican en Chile, por eso deben ser importadas. Es más, mucho merchandising basado en obras extranjeras se produce en nuestro país, por lo que es posible encontrar productos hechos por artistas chilenos utilizando estilos de Disney y el animé.

Sin embargo, hay diseñadores e ilustradores que destacan más que otros por su calidad, estilo y confección, y crean sus obras antropomórficas y *furry* independientes que impactan dentro y fuera de este contexto. Un ejemplo conocido es *Franko: Fábulas de la última tierra* de Cristóbal Jofré y Ángel Bernier de la editorial Amapola y *Eorah* de Javiera Guevara de Studio Khimera, ambos del 2013. Otros creadores de contenido antropomórfico pueden ser el cómic estilo manga llamado *Forgotten Seconds* de Kylie (Dracani) Trupp, nieta de Carlos Trupp, iniciado el 2017, el cómic web *Derideal* de Andrés Barra y el cómic impreso *Norte Olvido 1859* de Manuel Médez, ambos del 2018. Y aunque éstos masifican mayormente sus publicaciones, aún existen numerosos creadores de contenido que crean sus ilustraciones de forma más discreta, mostrando sus dibujos en redes sociales o páginas de arte como DeviantArt, Webtoons, Tapas y Furaffinity.



## 4. CONCLUSIONES PRELIMINARES

A priori, esto parece estar dirigido al público infantil, pero muchos adolescentes y jóvenes adultos disfrutan este tipo de material en todos sus soportes. Estos aficionados se han conglomerado en un grupo y han pasado a ser una subcultura que tiene sus propias expresiones y se desarrolla con comportamientos únicos y han acuñado el término *furry* para sí mismos.

Lo que se crea aquí tiene como fuente de inspiración todo lo que contenga animales antropomórficos. La mayoría de los animales son de fácil reconocimiento como los lobos, los zorros y los perros. Sin embargo, muchos ejemplos gráficos existente previo a la aparición del *furry* responden a la fauna local de culturas, por eso, podemos encontrar ejemplos de animales antropomórficos con características de la biodiversidad autóctona de alguna región como los chacales en Egipto, los coyotes en México, los elefantes en la India o los ciervos en Inglaterra, además de los seres mitológicos de sus respectivas tradiciones. Por ello, el contenido que ha logrado masificarse ha permitido conocer las culturas del mundo a través de sus animales.

Chile posee ejemplos históricos de personajes antropomórficos en los relatos de pueblos originarios, novelas y cómics que recogen la fauna local y la antropomorfizan para crear un ser que pueda comunicar una idea, representar la identidad de un lugar, crear cercanía con una empresa o simplemente entretener a los niños.

Producto de la globalización nos vemos influenciados por creaciones de otros países y **sentimos una mayor cercanía con la fauna extranjera**. Un caso donde la fauna nativa ha resultado de mayor interés ha sido el animé y el manga. Japón ha mostrado su folclor a través de historias divertidas, donde personajes como los zorros *kitsune* y los mapaches *Tanuki* han sido conocidos a lo largo del mundo globalizado y despiertan ese interés e influyen en nuestro país. *Mordecai* ha sido conocido gracias a la popular serie Regular Show del 2010, y hoy en día el arrendajo azul, que J.G. Quintel usó como base de su personaje, lleva su nombre y popularidad. Por eso mismo, podemos preguntarles a aficionados chilenos interesados en estos temas *freak*, como anime, el cómic y los videojuegos, y es probable que

sepan explicar bastante bien qué es un *Tanuki* y de dónde son, pero difícilmente podremos encontrar a alguien que sepa qué es un *ñull-ñull* o un *Nguenco*.

Chile posee un vasto territorio en el que habita una fauna única y diferente de otras latitudes, además de muchas especies escasas que no existen en ninguna otra parte del mundo. Entre la cordillera y el océano pacífico hay desiertos, llanuras, bosques y glaciares con su propia biodiversidad, además de una serie de criaturas míticas que son parte de nuestro folclor. Sin embargo, muchos de los animales que se escogen para el diseño de personajes de algún producto son muy comunes a nivel global como el lobo o el perro, distintos de nuestro recopilatorio imaginario de animales nativos. Por eso, salvo algunos casos, es difícil encontrar alguna producción gráfica donde se pueda ver parte de nuestro patrimonio natural encarnado por animales como un **queltehue**, un **chungungo**, un **chercán**, un **chuncho**, un **coipo**, un **picaflor**, una **tonina**, un **terrier chileno**, un **chincol**, un **tucúquere**, un **puma**, una **güiña**, un **ñandú**, un **chinchay** o un **zorro culpeo**.

Las publicaciones gráficas y audiovisuales chilenas que requieren de ilustración y diseño, se ven aparentemente inclinadas a abordar temas socioculturales, políticos o relegarse a la educación. Y se ha hecho contenido antropomórfico, usualmente para material didáctico, para ser mascotas de una empresa o para dar información gubernamental, pues se considera que su diseño inocente y amistoso crea cercanía con el consumidor. Esto sigue siendo positivo, pero se pierde la oportunidad de contar historias al público con capacidad adquisitiva y con ganas de poseer estos productos entretenidos, atrapantes, conmovedores y serios que incluso puedan envolver un trasfondo cultural. Por esto último, es importante comenzar a crear productos de calidad atractivos para el público y de mayor demanda, y por eso debemos mirar al mercado y conocer qué es lo que el público solvente desea.

Si en algún momento Chile consigue mostrar al mundo algo suyo como lo que hizo Japón o Estados Unidos, las ganas que el mundo tendrá de conocer más sobre el patrimonio chileno, principalmente por su cultura y su fauna, será avasallador y conseguirá posicionamiento en la cultura globalizada gracias a estos coloridos personajes. Por virtud de las tecnologías y plataformas que existen ahora, Chile puede lanzar su cultura al mundo con mayor facilidad, y para esto, podemos valernos de las tendencias que

hoy existen como el *furry* para impulsar nuestra fauna a través de los personajes animales antropomórficos.

El *furry* es un fandom en crecimiento sostenido y permeable a otros, por lo que el intercambio de material es constante y fluido, y a pesar de que en nuestro país lleva menos tiempo manifestándose, está dispuesta al consumo de material antropomórfico, por lo que es un buen terreno para mostrar nuestra fauna propia a través de este grupo aprovechando su abierta disposición.



# **SEGUNDA PARTE**

El proyecto



# 1. FUNDAMENTACIÓN

## 1.1. EL INTERÉS DEL PÚBLICO

Chile ha lanzado al mundo productos con personajes antropomórficos mediante soportes análogos y digitales, por lo mismo, al ser lanzados al mercado deben competir con otros creadores, nacionales e internacionales, que hacen otros artículos atractivos y comercializables. Por obvias razones, algunas producciones triunfan y son galardonados al igual que muchas otras fracasan o nunca alcanzan éxito, lo cual, es justamente parte de la competencia. Por esto, es importante entender los riesgos de las empresas y hacer material de calidad en base a los contenidos demandados. Algunos han surgido de la mente de pocos creadores con medios escuetos y han logrado reconocimiento internacional en su ámbito, como *Historia de un Oso*, por lo que, si bien el apoyo es ventajoso para la difusión, los productos deben ser originales, refinados, atractivos y deben prácticamente “venderse solos”.

En la búsqueda de antecedentes sobre entes humano-animales chilenos, aunque algo más rezagada, aún existe la tendencia a considerar los cómics, los videojuegos y las animaciones con estos personajes como productos infantiles, sin entender el potencial de mercado que producciones con temáticas para el público más adulto puede tener. Empresas de animación chilenas como *Marmota Studio* mencionan la debilidad de la industria chilena en la animación, soporte histórico de estos personajes a nivel mundial, y cómo aún se considera algo para el niños y niñas, siendo mucho más rentable utilizar medios como internet en vez de la televisión (Laborde, 2013). Por lo mismo, ya desde la fisura de perspectivas ocasionadas por la importación de animes gracias al *Club de los Tigritos*, catalogados ciegamente como “para niños y niñas” por sus respectivos canales en ese entonces (Bernechea, 2014), hasta dibujos animados para adultos en MTV y en Netflix, el paradigma de contenidos es muchísimo más amplio y el público ahora tiene una amplia gama de elección gracias al internet, por lo que insistir en relegar este tema solamente para ese público en lugar de crear contenido para personas solventes es poco visionario.

Un ejemplo de productos atractivos que envuelven un trasfondo cultural es el caso de la saga *God of War* de PlayStation que, a pesar de ser un juego destinado a un público adulto, posee una estética y una interpretación atractiva a través de sus atmósferas, paisajes y personajes, todo esto mezclado con una jugabilidad de aventura y exploración. Incluso, a pesar de ser un juego sumamente violento y sanguinario, posee una profundidad cultural inmensa, donde se recogen elementos de los mitos de las antiguas civilizaciones griegas y nórdicas, y mediante el transcurso del juego conocemos a sus dioses, reinos, lugares, monstruos y animales propios. Por esto, la experiencia de juego, la estética y el entretenimiento son factores que están a la vanguardia en proyectos como este, pero con una riqueza cultural implícita asumidos por el jugador, lejos de ser un producto con cualidades meramente didácticas pero que despiertan pasivamente el interés por sus fuentes originales.

## **1.2. LA FAUNA NATIVA CHILENA**

La UNESCO, mediante la “Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural” de 1972 y la Conferencia en México de 1982, presenta sus definiciones de patrimonio a la que Chile se adhiere a través del Consejo de Monumentos Nacionales (CMN):

El patrimonio cultural se entiende como un bien o conjunto de ellos que constituyen un legado o herencia que se traspassa de una generación a otra y que opera como testimonio de la existencia de nuestros antepasados, de sus prácticas y formas de vida.

Este comprende tanto las obras materiales (tangibles) como las creaciones anónimas surgidas del alma popular (intangibles), y a las cuales la sociedad otorga valor histórico, estético, científico o simbólico. Como ejemplos encontramos las obras de arte, la arquitectura, la literatura, los archivos y bibliotecas, entre otros.

Existe también un patrimonio natural, constituido por formaciones geológicas, paisajes y zonas naturales en las cuales viven especies animales o vegetales cuya existencia se ve amenazada. Para ser consideradas como patrimonio, estas deben tener un valor relevante y/o universal excepcional, ya sea desde el punto de vista estético, científico y/o medioambiental. (CMN, s.f.)

Complementando esta información, la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN, 2019) establece categorías para clasificar en nivel de peligro que sufren las especies de menor a mayor grado través de las siguientes siglas:

<b>NE</b> No evaluado	<b>DD</b> Datos insuficientes	<b>LC</b> Preocupación menor
<b>NT</b> Casi Amenazado	<b>VU</b> Vulnerable	<b>EN</b> En peligro
<b>CR</b> En peligro crítico	<b>EW</b> Extinto en estado silvestre	<b>EX</b> Extinto

Muchas especies animales autóctonas chilenas se encuentran amenazadas o en peligro de extinción, como el Zorro chilote (o de Darwin), el Loro Tricahue y el Dragón de Reiche. Por ende, podemos considerar a muchas como parte del patrimonio ya que se encuentran amenazadas por la influencia humana o son endémicas, o sea, que solo pueden encontrarse en nuestro territorio. Y así como la amenaza de desaparecer se cierne sobre estas especies es importante, para empezar, dar a conocer que aún existen y rescatarlos en el imaginario.

En esta forma, el dibujante chileno Elvis Siraban crea ilustraciones con personajes animales antropomórficos basándose en la fauna autóctona y el folclor, además de incluir temáticas de misterio en algunas de sus obras. Mediante una entrevista de *Ladera Sur*<sup>17</sup> menciona la cercanía que tiene Chile con la fauna extranjera en lugar de la local a partir de su experiencia en Hungría:

Su fauna, la del hemisferio norte, es igualmente maravillosa. Me tocó ver ciervos en el bosque, zorros, erizos, ardillas, jabalíes y cuervos. Todos, animales que no son nativos de Chile, y a la vez sentía cierta familiaridad con ellos. Claro, porque desde niño también hemos tenido la influencia de los folclores septentrionales. Esto no es malo, pero se vuelve injusto cuando se suele apartar lo que es más propio o cercano de acá. Ejemplos los hay en cuentos y dibujos animados. En lo personal tengo pocos recuerdos o casi nada en que se nos enseñaran fábulas donde quizá el protagonista fuese un gato huiña, un chucao o un chincol, por dar especies al azar. Y mucho menos una serie de televisión. (Droppelmann, 2021)

---

<sup>17</sup> Plataforma web que aborda temas sobre la naturaleza y su conservación.

Los animales vienen cargados de un discurso y una visión que es asociada por y para los humanos, por eso, los zorros son “tramposos” y los corderos son “inocentes”. Todas estas cualidades son incluidas dentro del imaginario y aceptadas por la colectividad mediante símbolos.

[Para aclarar lo anterior] se comprende por imaginario todo aquello que nace y vive en la mente del ser humano y se traduce en la conducta, y en elementos y manifestaciones físicas y culturales. Cuando los imaginarios son aceptados por una colectividad se vuelven imaginarios colectivos, y de la misma manera se representan colectivamente. (Villar & Amaya, 2010, p.17)

En Chile se ha proyectado el comportamiento humano en la fauna autóctona y, asimismo, los comportamientos naturales de los animales se proyectan en los humanos, por ejemplo, ser “güiña” significa ser ladrón o ser “choro” (mejillón) significa ser peleador y atrevido. Además, *Condorito* y *Copuchita* son una visión zoomórfica del arquetipo del roto chileno, una persona de origen humilde y mundana pero astuta. Sin embargo ¿Qué podemos decir de otros animales como el chungungo, el chincol o el tucúquere? ¿Significan algo para los chilenos y chilenas? ¿Representan algo de nosotros y nosotras? Posiblemente no, al menos para gran parte de la población que nunca ha escuchado esos nombres. Como las producciones gráficas populares que los involucran son escasas, es probable que estén ausentes en el imaginario colectivo percibiéndose en primera instancia como una voz de etimología indígena.

Caso contrario es el *Mockingjay*, un ave ficticia que es una mezcla entre sinsonte y arrendajo, de la saga *Los Juegos del Hambre* de Suzzane Collins. Así también *Mordecai*, el joven arrendajo azul de *Regular Show* de J.G. Quintel, lograron llegar a una generación de lectores y aficionados a sus producciones. Estos diseños de animales se popularizaron y se instalaron en el imaginario de sus fanáticos a lo ancho del mundo, conocidos por su nombre y su simbolismo asignado por su autor, además de ser parte de la fauna nativa de Norteamérica, y aunque los nombres de estas aves son menos populares, su morfología ya evoca inconscientemente estos personajes, incluso dentro de nuestro país. Por esta razón, la interpretación de las especies a través del diseño y la narrativa impregna en gran medida el imaginario colectivo.

La fauna nativa de Chile tiene ejemplos emblemáticos como huemul y el cóndor, presentes en el escudo nacional y ambos inspiran aires representativos e identitarios de la población chilena, pero también tenemos fauna menos explorada como el chungungo, el huillín, el chincol y el chingue, de la cual carecen de algún soporte gráfico masivo. Además, también tenemos una rica fauna mágica proveniente de todas las zonas nortinas y australes del país. Los pueblos originarios y tradicionales cuentan con numerosos ejemplos de fauna en su iconografía y diseños autóctonos como los ponchos de los huasos, los petroglifos de Rapa-Nui, los tejidos mapuches y chilotes y la alfarería diaguita. Con todo esto, los animales pueden ser construidos con una estética propia mediante elementos y objetos tradicionales para crear narrativas interesantes y atractivas, e incrustar la biodiversidad de nuestra naturaleza en la imaginación de los consumidores a través de personajes animales antropomórficos con una alta carga patrimonial. Actualmente existen las oportunidades gracias a los medios digitales disponibles, por lo que es posible exportar nuestra cultura y fauna al público de otras latitudes.

Junto con lo anterior, el *furry* es un factor que es de gran utilidad al promover este tipo de narrativas y de producciones gráficas, ya que su faceta industrial se nutre constantemente de contenidos relacionados a estos personajes y que se han popularizado con el tiempo. Miles de ilustraciones, *fursuits* y mercancías sobre este tópico se crean todos los días a lo ancho del mundo, sin embargo, Chile se inclina hacia los contenidos de origen extranjero. A pesar de esto, este público está abiertamente dispuesto a consumir proyectos como este, y así este fenómeno nos permite llegar al público adolescente y adulto joven para tener la oportunidad de triunfar en otros territorios, así como lo fue el manga *Beastars* o el juego *Night in the Woods* ¿Se imaginan a esta gente creando sus *fursuits* de chungungos, sus *fursonas* de queltehues y dibujando historietas sobre quiques en Canadá y en Estados Unidos gracias a un producto chileno? De realizarse esto, la fauna chilena ganaría posicionamiento en el imaginario colectivo global, potencialmente llegando a ser tan rica como los personajes de otros países, pero si se hace mediante un producto adecuado.

Si Chile busca subirse a este vagón debe realizarlo redescubriendo e interpretando sus propios referentes animales en lugar de intentar recrear la cultura ajena con una mirada criolla.

### **1.3. LA IDENTIDAD CHILENA A TRAVÉS DEL ANTROPOMORFISMO MODERNO**

El *furry* laurea a estos contenidos y, desde los dioses antiguos a los personajes de las películas, los han adoptado para sí mismos como un componente identitario, cuyo diseño nace principalmente de su propia creatividad, y usan como una máscara para reconocerse e interactuar con otras personas dentro de este contexto a través de *fursuits*, *badges* y dibujos. Cientos de novelas gráficas, animaciones y productos populares con estos personajes han recogido a una serie de animales enriquecidos con un trasfondo cultural, como *Kung Fu Panda*, *Rango* o *Sing*, y terminan siendo muy apreciados por ellos. Estas grandes producciones son entretenidas y nos muestran elementos del patrimonio de otros hemisferios, y así, logran penetrar en el imaginario chileno, sin embargo, a pesar de que esto es positivo y nos demuestra que somos un país globalizado, **nuestro imaginario animal identitario pierde terreno**, por lo que, mediante las oportunidades de globalización, debemos sumarnos a las nuevas plataformas y mostrarle al mundo nuestra forma de vernos e interpretarnos.

El *furry* en Chile ha adoptado este comportamiento extranjero siguiendo su misma línea de interés en el animé y en las animaciones de *Pixar* y *DreamWorks*, por eso, es esperable que los animales y elementos culturales recogidos para la creación de identidades *furry* chilenas sean zorros rojos japoneses, mapaches, leones africanos y osos panda, todos ellos felizmente adoptados pero con raíces ajenas a nuestro contexto. Por lo mismo, la faceta industrial que existe en Chile, como los *fursuiters*, *fursuit makers*, ilustradores y diseñadores se ven fuertemente influenciadas por fuentes externas.

Esta subcultura marca presencia fuertemente en las facetas más “ñoñas” de la sociedad occidental, a la vez que éstas mismas acumulan popularidad, por eso, algunas producciones como la serie coreana *El Juego del Calamar*, que recoge juegos infantiles tradicionales y entrega un producto audiovisual a través de una estética más seria, nos demuestra que podemos fortalecer el imaginario colectivo de la fauna nativa chilena con producciones

sofisticadas, y de hacerse de una forma antropomórfica, los grupos susceptibles a este contenido accederán a propuestas y potencialmente adopten y fomenten el imaginario animal identitario chileno abiertamente.

De esta manera, la celebración Halloween, las fiestas de disfraces, las marchas políticas y especialmente el *furry* son instancias en que la identidad chilena representadas por animales y personajes antropomórficos pueden estar presentes como testimonio visual de nuestro patrimonio cultural y natural. Por esto, es trascendental recuperar terreno en el imaginario global y que se sepa que en estos productos están presentes personajes antropomórficos de aves, mamíferos y reptiles inconfundiblemente oriundos de un país entre la cordillera de Los Andes y el océano pacífico.

Asimismo, como el *furry* existe y crea identidades con las cuales interactuar con los demás, podemos entregar un producto que engloba nuestro patrimonio en una visualidad y narrativa entretenida y hacerlo llegar al extranjero, con la finalidad de fortalecer y fomentar nuestra propia identidad mediante rasgos de la fauna nativa.

#### **1.4. EL PATRIMONIO NATURAL Y CULTURAL**

Es importante considerar el patrimonio como un elemento que nace de las relaciones humanas y las sociedades de lugares determinados de forma orgánica, en el sentido de costumbres, ritos, moral y hábitos (Harris, 2011), por lo que todos los que crean y rescatan lo propio de una localidad o territorio aportan a la cultura. Por esto, hay que tomar el patrimonio de Chile como algo más que solo objetos museológicos y una faceta social sagrada y estática, y volverlo líquido, atractivo y deseable a través de medios modernos como el cómic y la animación, pues así se enriquece y difunde más profundamente.

El manga, el anime y los videojuegos están muy presentes en la visualidad chilena de los/las dibujantes, cosplayers, creadores/as de memes e incluso en las marchas y manifestaciones políticas, por eso, ver ojos grandes y caracteres japoneses es habitual, al igual que la fauna de Europa, Asia y África, sin mencionar animales provenientes de sus respectivas

mitologías. Esto es una señal del éxito que han tenido estas estéticas al cruzar sus fronteras impregnando a nuestro país de su propia visión.

*MoCCA Fest* es un evento comiquero underground de Nueva York que tuvo la participación de artistas chilenos el 2016 y en una entrevista que se le hizo al ilustrador Felipe Muhr, menciona que los cómics que tienen inspiración de elementos propios de nuestro país, y a pesar de tener solo cien años de historia, sigue siendo una novedad para los lectores extranjeros. Además de eso, menciona que existe una tendencia a producir material solo para el lector nacional, lo cual no tiene nada de malo, pero sí es importante expandir el cómic a un lenguaje global y aprovechar que las obras más idiosincráticas encuentran su público en culturas muy diferentes (Castro, 2016).

## **1.5. ¿POR QUÉ TRASCIENDE?**

Nuestro patrimonio natural aún ha sido explotado superficialmente a través de medios gráficos, por lo mismo, gracias a las tendencias actuales y a los medios disponibles, es la oportunidad de redescubrir y mostrar nuestra fauna autóctona a través de personajes antropomórficos como un estandarte que fortalece nuestra identidad. Los mercados creativos relacionados aún son escasos y poco rentable, por lo que es preciso fortalecerlos mediante obras deseables para potenciales consumidores y enriquecer estas industrias mediante productos gráficos atractivos que respondan a las demandas del mercado, pero con esta característica patrimonial.

De esta forma, el patrimonio debe estar disponible para su explotación visual y para su difusión en más soportes, pues de esta forma, nuestra identidad, idiosincrasia, leyendas y, finalmente, nuestra cultura estará fuertemente arraigada en el imaginario global. Chile es aproximadamente el doble de grande que Japón en cuanto a territorio, sin embargo, el imaginario de este último se proyecta más fuerte en la mente de quienes les gusta consumir sus productos. Entonces, podemos tomar un camino similar y encontrar un espacio para difundir nuestra propia cultura con medios similares, pero llegando más allá de nuestro territorio con ayuda de las tendencias que muestran interés por estos temas.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 GENERAL**

Difundir la fauna nativa chilena mediante la producción de un manga en el marco de la industria *furry* a escala local-global.

### **2.2. ESPECÍFICOS**

- Reconocer la fauna nativa chilena a través de un estudio gráfico antropomórfico
- Diseñar personajes gráficos basados en la fauna nativa chilena
- Relevar la fauna nativa chilena mediante una propuesta gráfica asociada a la industria *furry* a escala local-global



## 3. EL PROYECTO

### 3.1. EL PRODUCTO

Este proyecto busca revitalizar y rescatar la fauna chilena a través de personajes antropomórficos y zoomórficos como receptáculos de elementos patrimoniales implícitos con el fin de entretener mediante la venta de una publicación orientada a adolescentes y jóvenes adultos, principalmente, miembros del *furry*. Por lo mismo, es importante evitar transformarlo en algo meramente didáctico, evitando infantilismos y estilos con clara intención de ser dedicados a niños. En fin, este proyecto se condensa en un soporte gráfico y narrativo que se ha puesto en boga desde las últimas décadas: el **manga** o cómic japonés.

Éste tiene sus propias características como su lectura de derecha a izquierda, las medidas de su encuadernación de bolsillo y, por supuesto, el emblemático estilo gráfico de sus páginas ilustradas, algunas hasta el corte de la hoja, sus onomatopeyas en *katakana*<sup>\*18</sup>, sus texturas tramadas y su percepción visual casi cinematográfica. Con los años ha pasado a ser popularizado incluso llegando a amenazar el liderazgo en el mercado occidental de los actuales cómics de DC y Marvel gracias a su amplia variedad de historias y dedicación, según señala el escritor de varios títulos de Batman, Chuck Dixon (Izurietta, 2021). Siguiendo esta lógica, el libro tendrá estilo de manga englobando implícitamente la fauna nativa chilena.

Este manga será el resultado de un estudio gráfico de animales realizados mediante ilustración digital, por esto, corresponde en su primera fase a un **artbook**. En él se recogerán los diseños y dibujos de los personajes como la especie, las vestimentas, los ambientes, artefactos, y otras muestras gráficas históricas que involucran patrimonios naturales y culturales, como las leyendas recopiladas por autores como Oreste Plath. **Este artbook tiene**

---

<sup>18</sup> Es uno de los dos alfabetos japoneses, el otro se llama hiragana.

la **finalidad de presentar el proyecto**, por lo que está dividido en secciones donde se ilustran diferentes muestras patrimoniales:

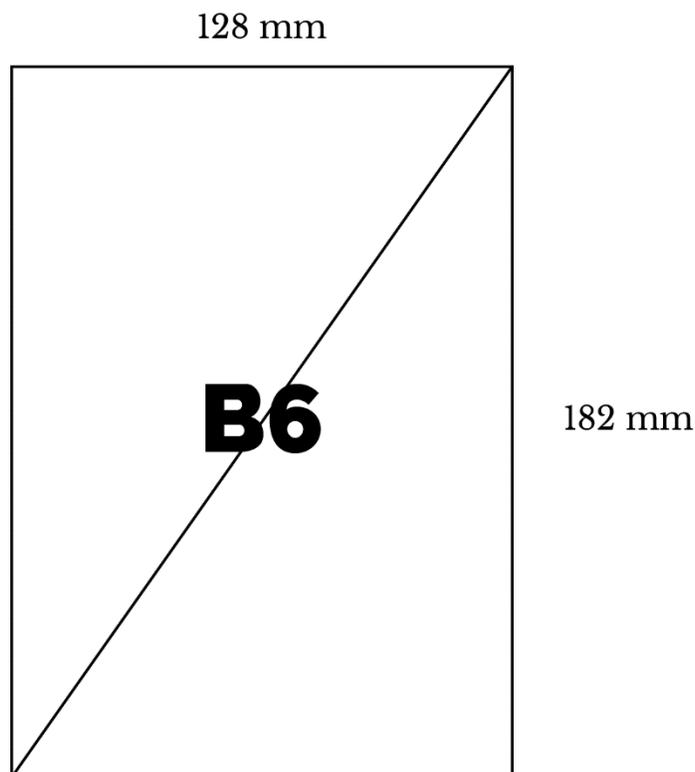
1. **Personajes:** Estos son recogidos de ejemplares animales nativos y realizados mediante la mezcla con animales. Este proceso puede ser mediante la antropomorfización de animales nativos y la zoomorfización de arquetipos humanos para crear un personaje que engloba estas características.
2. **Ambientaciones:** Corresponde a lugares y escenarios existentes en la realidad ilustrados para ser parte de esta producción. Esto incluye también objetos y artefactos.
3. **Portadas:** Como este artbook pretende realizarse para la confección del manga, se hacen tres portadas de muestra para los tomos en los que se narra el proyecto.

Se realiza en formato B5, el doble de grande que el B6 de los mangas, propio para revistas y para publicaciones de ese estilo. Este soporte permite apreciar las ilustraciones y ver el proceso de diseño de los escenarios a partir de croquis, propuestas de escenarios e iluminaciones. Para esto, se descartan los formatos cuadrados ya que en su versión digital ofrece una mejor lectura en su posición vertical por cada página, especialmente útil en celulares y iPads. Por esto último, se presentará de manera digital.

Tiene funciones similares a los comportamientos del *furry* ya que permite visualizar los rasgos de los elementos gráficos y sus cualidades similares a sus contextualmente llamadas *referencias*. Por eso, desarrollar una interpretación patrimonial para construir una identidad visual será prioritario previo al desarrollo del manga. Artbooks sobre los mangas *Jujutsu Kaisen* o *Kimetsu no Yaiba*, que se volvieron animes, muestran los diseños de demonios y el funcionamiento de la magia. De la misma manera lo hace el artbook de la primera trilogía de *Piratas del Caribe* del 2007 pero recogiendo diseños de barcos y vestimentas típicas, mezcladas con la visión mágica de los relatos de marinos y piratas.

### 3.2. EL MANGA

El formato manga tiene sus propias dimensiones y maneras de leerse, por lo que para su versión occidental le pondremos el orden de lectura de izquierda a derecha, pero conservaremos el resto de sus cualidades. El formato ha sido pensado para ser de fácil lectura, transportable y coleccionable a medida que se lancen más publicaciones de este proyecto. Deberá ser cómodo para su lectura y agradable en su visualización, por eso, parecerse a un libro de bolsillo es una solución adecuada, pues permite todos estos beneficios, considerando el presupuesto y su modo de encuadernación.



Se pueden hacer en diferentes medidas, pero el formato usual es el **B6**, cuyas medidas son **182 x 128 mm**. Este tamaño es útil porque permite encuadernaciones profesionales y caseras a páginas dobles mediante papel de dimensiones carta y A4 (210 x 297 mm) e impresoras convencionales facilitando la producción de los cuadernillos del proyecto. En esta medida se imprimen usualmente los tomos compilatorios de manga llamados

*Tankoubon*, que poseen aproximadamente 200 páginas (incluyen tiro y retiro). De la misma manera, se presentará en versiones digitales dividiéndose por archivos de imágenes en formato PDF.

Para su producción se usan herramientas digitales que corresponden a un iPad de 12,9 pulgadas y un Apple Pencil debido a que permiten una versatilidad similar a la de un dibujo tradicional. A diferencia de los medios análogos, entregan pulcritud y ahorran el trabajo del escáner y los retoques de imagen. A pesar de que los lápices grafito también permiten expresarse gráficamente, sobre todo los croquis y los bosquejos, los medios que se usan imitan fielmente las técnicas como el ángulo de sujeción del lápiz y la textura del papel, por lo que su emulación digital entrega resultados satisfactoriamente similares. Los dibujos se realizan mediante el programa de ilustración Clip Studio Paint, muy utilizado por ilustradores y para el diseño y la diagramación se utilizará Adobe Illustrator.

Se ha optado por un empaste mediante materiales blandos, por ello será de tapa blanda y con encolado simple. Se descartan cualidades de lujo o cualquier otro elemento que lo convierta en un libro-objeto. También los procesos de post prensa como cuño o tintas especiales ya que elevaría los costos y solo aportaría parafernalia.

La cantidad de **páginas** pueden variar, pero se opta por completar cada tomo con aproximadamente 200 páginas. Además, el proyecto puede extenderse dependiendo del alcance de sus ventas por lo que requeriría más publicaciones.

Para el sustrato de sus páginas se optó por un papel texturizado, pero que pueda conservar los detalles evitando la absorción excesiva de tinta, por lo que papel couché Magnomatt es un buen sustrato. Se escoge un gramaje de 115 grs., usualmente el máximo permitido para encuadernaciones, y para sus tapas uno de 250 grs. Este tipo de papel ofrece un buen acabado para distintos tipos de productos como artbooks, libros y revistas siendo un papel muy usado en el mercado por su versatilidad en impresiones digitales y offset ofreciendo una buena variedad tonal y colores más saturados que otros sustratos más porosos. Además, el acabado mate de sus hojas permitirá

una mejor lectura evitando los reflejos de luz molestos sobre zonas más entintadas.

La encuadernación será mediante un fresado rústico o hot melt, ya que es una de las encuadernaciones más económicas y que a la vez proporciona un muy buen resultado en el uso práctico del producto, como hojear sus páginas y abrir casi hasta el lomo, permitiendo durabilidad y buen acabado. Esta misma característica permite una confección mínima, es decir, prescinde de relieves y ornamentos de prensa, obteniendo un resultado final es sencillo y recto.

La intención práctica de este libro es para poder transportarlo, leerlo, compartirlo y guardarlo por lo que se opta por un poli laminado mate o semi brillante, dependiendo de su edición, para proteger al producto de su continuo uso y guardado en chaquetas, bolsos y repisas. Esta terminación quita algo de saturación a los colores, pero ofrece cierto estilo agradable al disminuir levemente la saturación.



## **4. CONTENIDO**

Este producto es ilustrado y el rescate de productos patrimoniales se realiza mediante el diseño para otorgar a los elementos de manga una interpretación gráfica más acabada y atractiva con influencia patrimonial. Algunos monumentos naturales y culturales, como la mano de Antofagasta, la mesa de Parinacota, las islas de Chiloé y la silla del diablo de Puerto Natales, deben tener un proceso de diseño más allá de un dibujo representativo fidedigno.

### **4.1. NOMBRE DEL PROYECTO**

*Huellas del Espíritu*

### **4.2. JUSTIFICACIÓN DEL NOMBRE**

El nombre tiene relación con el pasado, las transformaciones que sufrió la tierra y el origen de la conducta de los animales, algunos debido a las influencias mágicas de los seres primigenios, registrados en los relatos y leyendas que solo se conservan en registros breves. A partir de este pasado místico, las poblaciones y ciudades actuales de Chile fueron edificadas sobre sus huellas titánicas.

Chile posee su propia visión de la magia y los poderes ocultos por lo que todo lo relacionado con los fantasmas y los espíritus también están presentes en nuestras tradiciones, tanto en las costumbres indígenas como la raigambre cristiana. Hoy parece quedar en el pasado y siendo una fantasía olvidada, pero por vicisitudes del destino, estas artes vuelven a la vida trayendo desventuras a sus protagonistas.

### **4.3. RELATO**

Se rescatan componentes de mitos, leyendas, rumores e historias místicas locales en los que se vean involucrados seres animales descritos principalmente en libros de los de Oreste Plath como *Geografía del mito y la leyenda chilenos* y *La Baraja de Chile*, para ser parte de una narrativa original. Las recopilaciones de estos libros se alejan de la finalidad didáctica, o sea, buscan crear un nuevo universo narrativo en base a estos relatos en lugar de ser un compendio de diferentes historias folclóricas. Es importante conocer la ubicación del origen de estos relatos lo más precisamente posible, así como sus antiguos y actuales habitantes. Por eso, el guión de este proyecto es una invención narrativa original que hila parte de estas historias para darle una riqueza cultural implícita donde se destaca el diseño de los personajes animales y míticos y su interpretación visual ilustrada en el artbook.

### **4.4. RESUMEN DEL ARGUMENTO**

Los habitantes de Chile tienen muchas formas y colores diferentes: algunos son lagartijas, otros son pájaros y otros son mamíferos. Todos ellos conviven desde siempre y han creado un país más próspero a partir de su propio trabajo. Ya se han inventado los autos y los celulares, y se vive con bastante comodidad.

Sin embargo, todo cambia cuando una tormenta proveniente del sol, empuja los restos de la cola de un cometa a la tierra, generando un terremoto que afectaría enormemente al país, por lo que la economía y la sociedad dependiente de lo tecnológico colapsa, y mientras el país se reconstruye hay problemas de movilidad y comunicación, obligando a sus pobladores a utilizar nuevamente artefactos olvidados como los cassettes de música, los juguetes analógicos y los libros.

Debido a la inusual tormenta, una entidad misteriosa del fondo de la tierra revive y se escabulle sigilosamente en el mundo superior afectando a distintos jóvenes de diferentes regiones, quienes eventualmente descubren que fueron maldecidos. Esto hace que su energía vital se disperse por la tierra truncando su tiempo de vida a solo días. Ésta sólo puede ser

restaurada robando la de otros mediante la proximidad o recuperando la suya misma.

Entonces emprenden un viaje por el país guiados por una entidad benévola mítica que les señala que su energía vital robada hizo que los espectros y fantasmas de las leyendas olvidadas volvieran a hacer sus apariciones causando confusión, destrucción y muerte. No obstante, además de enfrentarse a estas criaturas, también deberán vencer a sus propias inseguridades y miedos, con el fin de recobrar lo que perdieron y entender más sobre ellos mismos y su entorno.

## **4.5. PERSONAJES**

### **4.5.1. Construcción externa**

Como mencionamos, este relato se hace en base al género japonés denominado *seinen*<sup>19</sup>, el cual aborda temáticas profundas e historias con complejidad narrativa moderada o alta, además, gráficamente pueden contener desde elementos lúdicos y agradables hasta oscuros y violentos, distinto al género *shonen* que es para el público infantil y preadolescente, con historias relativamente simples que justifican sus recurrentes y pomposas batallas. Este género se caracteriza por tener protagonistas<sup>20</sup> de una edad entre la adolescencia y la madurez. En él conocemos la evolución de los personajes y su búsqueda a través de la narración, a la que se le oponen circunstancias adversas y antagonistas.

Si pasamos a un plano más propio de cómo lucen externamente diferentes tipos de chilenos podemos encontrar figuras como el antiguo “pato malo”, el flaite, el cuico, el huaso, el chilote, el roto, hasta llegar a visiones más cosmopolitas como el hipster universitario o la vegana activista. Estas percepciones pueden ser un acercamiento tangencial a la tipología de la persona, pero queda corto en cuanto a profundidad psicológica, por ende, a partir de la literatura disponible es difícil establecer una variedad de arquetipos de chilenos sin caer en los estereotipos.

---

<sup>19</sup> Se traduce literalmente del japonés como “joven hombre”.

<sup>20</sup> Puede ser un protagonista único o un grupo, pero usualmente uno destaca más.

Este manga tiene una concepción gráfica basada en la fauna y los miembros del *furry* chileno, y este último, al igual que el género elegido, abarca desde los que están terminando la preparatoria (o enseñanza media) a los recién convertidos en adultos maduros aproximadamente. Todos ellos con inclinaciones hacia los videojuegos, el anime, el cosplay y las películas, o sea, cohabitan dentro de la occidental cultura *freak, nerd* o ñoña, donde podemos encontrar una gama de personas mayoritariamente entre los 15 y los 30 años que son gamers, otakus, influencers y cinéfilos. Finalmente, el género escogido se asemeja a quienes son miembros del *furry* en Chile, por ende, los personajes son parecidos externamente.

La construcción de personajes para fines narrativos involucra un desarrollo y una evolución determinada por sus aspectos psicológicos. De esta forma, el semblante que se escoge responde mejor al concepto de arquetipo relacionado con procesos mentales más profundos, en lugar de una visualidad geográfica obvia, por lo que a partir de aquí se indaga en sus cualidades internas.

#### **4.5.1. Construcción interna**

Calando más profundo, en el territorio de la psicología de los personajes reflejada en su semblante y expresión corporal, le damos una profundidad arquetípica recogida de los conceptos de Jung. A diferencia de los estereotipos que se basan en rasgos superficiales comunes, los arquetipos se basan en cualidades psicológicas profundas que se dan en todos los seres humanos, templados por sus respectivas costumbres culturales. “La psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son, *cum grano salis*, los mismos en todas partes y en todos los individuos. En otras palabras, es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre” (Jung, 1970, p.10).

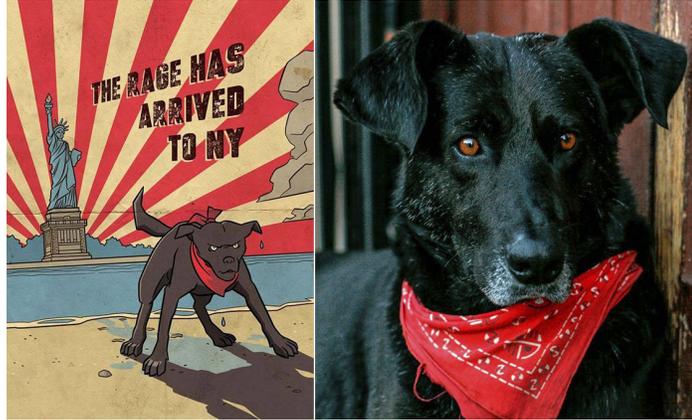


Fig. 26 Negro Matapacos como personaje de ilustraciones

Jung, a través de la recopilación y sofisticación de sus conceptos en obras como *El hombre y sus símbolos* propone arquetipos que responden a diferentes cualidades humanas que distan de ser cualificaciones positivas o negativas. Estas cualidades están sometidas a un balance moral respecto al contexto en el que se desenvuelve, por eso, es incorrecto afirmar que son buenas o malas per se. Un ejemplo de ellos es la figura del *rebelde*, y si lo asociamos con un animal condensado en un personaje antropomorfo chileno, calza con el *Negro Matapacos*. Este perro negro mestizo con pañuelo rojo (Fig. 26) fue icono de las manifestaciones y marchas iniciadas el 18 de octubre del 2019 y se le considera un símbolo de rebeldía, de oposición al sistema y de lucha. Este arquetipo se balancea entre dos facetas Junguianas: por un lado, la lucha por el cambio y el esfuerzo en hacer que las cosas sean diferentes y más justas, pero, por otra parte, puede caer en el fanatismo y en aires meramente destructivos.

Personajes con un comportamiento propio del tipo abandonado en el mundo y lanzado a la vida, que es “vivo”<sup>21</sup> y usa su perspicacia para aprovecharse de las situaciones y conseguir lo que quiere prescindiendo de todo excepto lo que carga consigo. Personajes como Condorito, o incluso humanos como Pedro Urdemales, pueden caer en esta categoría, al ser interpretaciones artísticas del concepto del roto chileno. El arquetipo junguiano más oportuno para este tipo de personajes sería el *trickster*, considerado como una especie de héroe-negativo, granuja y avisado. Este arquetipo ha dejado apenas su comportamiento primitivo y animal, pero pareciera aún estar fuera de la convención social humana (Saldías, 2008), por eso, se somete a los placeres, a la diversión y vivir el día a día.

---

<sup>21</sup> Chilenismo que se refiere a ser avisado.

El personaje llamado *Zoro*, protagonista de *Norte Olvido 1859*, a partir de las experiencias de su pasado, siente el anhelo de cambio y un deseo de justicia interiorizado entendiendo las diferencias entre lo correcto e incorrecto. Por eso, es aquejado por su dilema entre ayudar a su familia y amigos o a su ciudad, en nombre de su sentido de justicia innato, sintiéndose llamado por el destino y con la misión de defender a los demás. Asimismo, podemos categorizarlas con la figura del *héroe*.

En sus refranes zoológicos desempeña el zorro un papel principal, tanto por ser personificación de la astucia i, por consiguiente, el héroe de sus cuentos, cuanto por convertirse con frecuencia en animal nocivo i misterioso que ronda en la noche como agente de una vieja bruja. El araucano, que observa las metamorfosis reales de su medio, acepta por un proceso lógico de su mentalidad las transmutaciones de brujos en aves i animales.

El perro figura en sus refranes como un superlativo de desprecio. En sus disputas, cuando se ha agotado hasta el fondo el vocabulario de injurias, se lanza un dichos menospreciativo en que aparece este animal comparado a las personas.

El león simboliza la fuerza i el dominio del monte; el cóndor es el dueño del espacio. El aguilucho, *ñanku*, en la lengua (*Buteo crythronotus*) representa un poder temible, superior a la previsión i voluntad del hombre. Los actos extraordinarios o interpretados de cierta manera de muchas aves i reptiles, son reglas o agüeros favorables o adversos de lo que está por suceder, en todo lo cual se advierte un residuo de las creencias totémicas. (Guevara, 1911, p.10-11)

Asimismo, Jung propone más arquetipos designados a partir de símbolos artísticos y culturales, designados como la madre, el padre, la sombra, el yo verdadero, etc. Todas estas manifestaciones y procesos de la mente humana consigo misma y con el entorno. Con el tiempo, estos arquetipos decantaron para ser la base esquemática en la creación de personajes. Existen esquemas como *El Viaje del Héroe* o el *Monomito* de Joseph Campbell de 1949 en su libro *El héroe de las mil caras*, donde explica como el personaje deja el mundo ordinario para enfrentarse a desafíos que lo llevan a obtener el elixir; es decir, un logro o una enseñanza. Sin embargo, el esquema más conocido, originalmente dedicado al desarrollo de marcas, es *The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes* escrito por Margaret Mark y Carol S. Pearson el 2001, como una herramienta que otorga profundidad psicológica a una entidad ficticia. Este esquema se emplea en los guiones de cine y la literatura, aplicado a películas como *El Señor de los Anillos* o *Star Wars* donde se desprenden arquetipos como el mago o el héroe. Se manifiestan en doce arquetipos que expresan diferentes móviles, metas, estrategias y miedos. De

esto podemos rescatar doce arquetipos dentro de cuatro grupos quedando de la siguiente forma:

### **Quién provee estructura o control**

1. Cuidador/a
2. Regente
3. Creador/a

### **Quién tiene una búsqueda espiritual**

4. Inocente o Eterno Niño/a
5. Sabio/a
6. Explorador/a

### **Quién quiere dejar huella o hacer un logro**

7. Rebelde
8. Mago/a
9. Héroe/ina

### **Quién busca conectarse con los otros**

10. Individuo Común
11. Bufón/a
12. Amante

La conducta arquetípica debe estar determinada por algún comportamiento natural o encarnar una convención humana en lugar de ser solo parte de una frase o representar una característica física, por lo que se eliminan frases como “con más hambre que piojo de peluca” o “hecha una vaca de gorda”. Según el recogimiento de Rodolfo Oroz, Chile posee fraseología con escasos animales nativos (Oroz, 1932), por esto, en la mayoría de los casos recurriremos a las observaciones naturalistas y de estudios biológicos científicos para asignar un arquetipo.

La variedad de especies nativas es muy extensa, particularmente en el caso de las aves, y dado que podríamos hacer a más de cien personajes diferentes, para esta entrega seleccionaremos un ejemplar ave, mamífero y reptil de cada zona del país: norte, centro, sur y austral. Cabe aclarar que muchas están distribuidas por un extenso territorio por lo que es difícil emitirlas como oriundas a una zona en específico. Se han seleccionado los

más autóctonos posibles, por lo mismo, fueron descartados los insectos y peces debido a que el guión de los primeros capítulos prescinde de su aparición. Esta es una forma de recoger parte de la fauna aparte del huemul y cóndor, los animales de granja y los urbanos domésticos (salvo algunos casos como el quiltro). Su elección es así ya que en Chile las personas, así como las especies, habitan el territorio de forma relativamente homogénea, por eso, una elección distributiva de especies es una aproximación. Con esto se logra conocer más sobre las distintas especies, pero con una forma antropomórfica, y ver a los habitantes de nuestro territorio vestidos de plumas y pieles.

Al ser doce animales, el mismo número de los arquetipos de Mark y Pearson y agrupable en los cuatro grupos o zonas, se distribuyeron equitativamente un ave, un mamífero y un reptil. De estos arquetipos se asumen ciertas cualidades visuales para los estudios de personajes, como ciertas miradas, postura, forma de cuerpo, etc. En fin, se hacen a partir de estos arquetipos basados en su aspecto morfológico, su conducta silvestre y de las convenciones humanas culturales asociadas a cada especie como dichos populares o zoónimos en el lenguaje. A partir de esto, se realiza una breve ficha que explica esta selección:

**Norte:** Picaflor de Arica, Quique, Lagartija Esbelta

**Centro:** Queltehue, Chungungo, Lagartija de Gravenhorst

**Sur:** Chunchu, Puma, Lagarto Llorón

**Austral:** Bandurria, Zorro, Lagartija de Magallanes

Las especies de aves son sumamente numerosas y podemos encontrarlas distribuidas por un amplio territorio. Dentro de esta inmensa variedad hay diferentes comportamientos y de los que se han rescatado cualidades como reflejo de una conducta humana, derivadas a una frase o una metáfora.

El **Picaflor Ariqueño** (*Eulidia yarrellii*), también llamado colibrí o pidan, es un pequeño pájaro que habita principalmente en lugares floridos. Bosques, jardines, campos. Habita exclusivamente los valles del extremo norte de Chile, al parecer en forma endémica ya que hace décadas no se registra en Perú, ni más al sur de Iquique (Aves de Chile, s.f.). Se encuentra en peligro crítico de extinción (CR).

En los dichos chilenos se usa este animal para referirse a personas que buscan ligar con muchas otras, pero sin perseverar en ninguna. Se puede utilizar para otras interacciones o disciplinas donde se participa en variedad, pero ninguna dura demasiado. Para los pueblos originarios es un ave de mala suerte, debido a su movimiento inquieto y rápido (Villagrán et al., 1999), además, su origen responde a un mito en el que se originaron de los restos de una mujer pérfida que fue ajusticiada por sus acciones motivadas por celos.

Se le otorga el arquetipo de **amante** ya que está ligado a las interacciones sociales amorosas y las relaciones afectivas. Como el dicho, esto explica que su perseverancia es escasa y muy dominado por el aspecto negativo de este arquetipo, el cual corresponde a la soledad o la promiscuidad.

El **Queltehue** (*Vanellus Chilensis*), *keltewe*, tregle, trile o teruteru, es un ave muy sedentaria que se le puede encontrar en campos, humedales, jardines y hasta en zonas urbanas. Habita desde Copiapó hasta Llanquihue y Chiloé, pero también hay registros en Antofagasta. Se alimenta principalmente de invertebrados como caracoles y larvas de insectos, siendo muy útil para la agricultura. Es abundante por lo que su conservación es una preocupación menor (LC).

En las zonas rurales de Chile el queltehue actúa como un centinela, pues ante cualquier asomo de peligro lanza de inmediato un metálico grito de alerta. Está atento a cualquier peligro durante el día y la noche, y cuando divisa una amenaza grazna *tek-tek-tek* para alertar incluso a otras especies. Es conocido como el guardián del campo (Aves de Chile, s.f.).

Bajo la visión mapuche, el queltehue representa la perspicacia de la machi. Es un ave benéfica que alerta sobre personas extrañas y, además, puede reconocer y advertir sobre la muerte del jefe de la familia revoloteando sobre su casa (Villagrán et al., 1999). Este animal está muy pendiente de los peligros a su alrededor con el fin de proteger incluso a otras especies, por lo que se le ha dado el arquetipo de **cuidador/a**.

El **Chuncho** (*Glaucidium nana*) o chucho es una especie de búho pequeño que habita en bosque y llanuras con matorrales, en pueblos y jardines. Se encuentra más al sur de Chile, pero visita el norte durante el invierno. Existen cafes, negros y rojizos. Curiosamente, a diferencia de las demás lechuzas y búhos, los chunchos son aves rapaces diurnas. Vuelan silenciosamente y se quedan quietos al posarse sobre ramas lo que impide verlos fácilmente. Es feroz y agresivo, y pesar de ser pequeño, puede cazar animales más grandes con sus poderosas garras. Se alimenta de mamíferos, reptiles y otras aves (Aves de Chile, s.f.). Su conservación es una preocupación menor (LC). La caza ilegal de búhos no ha sido cuantificada directamente y su impacto podría estar subestimado. Se ha sugerido que los rodenticidas representan una amenaza para varias especies de búhos chilenos.

En el folclor popular se considera que su aparición es de mal augurio o de mala suerte y se conoce como *achunchar* a la acción de quienes infunden temor o pesimismo (Meyer, 1952). Según Oresthe Plath, el chucho o el huairavo sería el chon-chón. Además, es la mascota del club deportivo de la Universidad de Chile. A este animal se le asigna el arquetipo de **mag/a**. El chucho lo rodea esta aura de magia y misterio. El mago busca conocer los secretos del mundo, le gustan las ideas y le apasionan los misterios.

La **Bandurria** (*Theristicus caudatus melanosis*), vive desde Antofagasta hasta Tierra del Fuego. Habita en bosques secos, islas en lagos, roqueríos y praderas. Son gregarios y vuelan con el cuello extendido como las cigüeñas y durante el invierno migran hacia el norte y regresan al sur en verano. Se alimenta de insectos, lombrices, sapos y renacuajos. Es un ave muy solitaria, pero se reúne en grupos pequeños para alimentarse (Aves de Chile, s.f.). Aún son abundantes por lo que su conservación se considera de menor preocupación (LC).

En el conocimiento popular, particularmente en Chiloé, las bandurrias representan buenos augurios y su comportamiento está relacionado con el estado clima próximo, o sea, que “saben” si lloverá o habrá sol. Los yaganes creían que su migración “movía” las estaciones del año (Rozzi & colaboradores, 2003). Esta ave es una especie de ibis, la cual, para los antiguos egipcios, representaba al dios de la sabiduría, llamado Thoth. Por ello, se le asigna el arquetipo de **sab/a**.

Los mamíferos son menos numerosos en cantidad de variantes, pero poseen su propia característica que los diferencian de especies de otros países. Por desgracia, algunos de los hoy están extintos en Chile, como un tipo de felino jaguar al que era llamado tigre (*Felis onca* o *Panthera onca*).

Animales importantes en los relatos mitológicos mapuches son también los zorros chilla o ngürü, kulpew, y payne ngürü (*Pseudalopex griseus*, *P. culpaeus* y *P. fulvipes*). (...) Los mamíferos de nuestro país pueden ser terrestres, marinos y voladores. Relatos pehuenches destacan la importancia del zorro culpeo, y otros mamíferos como el tigre (nahuel) y el puma (pangi, trapial), como animales tutelares de la raza mapuche (Villagrán et al., 1999, p.604-605)

El **Chungungo** (*Lontra Felina*) habita ambientes litorales, intermareales y submareales rocosos de la costa. Se puede encontrar desde el extremo norte a tierra del fuego. Se le conoce con varios nombres, pero uno de los más rimbombantes es el de “gato de mar”. Son animales muy ágiles e inquietos, y pueden verse en grupo de hasta cuatro ejemplares. Son de carácter juguetón y muy curioso, es seguro que, si los va a ver, ellos te habrán visto primero. Su dieta está constituida básicamente por crustáceos, especialmente la jaiba mora, (*Homalaspis plana*), el panchote (*Talliepus dentatus*) y peces de fondo rocoso; ocasionalmente captura moluscos bentónicos que viven en el fondo. Se encuentra en peligro de extinción (EN). Se estima por algunas personas que los pescadores artesanales causan la muerte de esta nutria marina, ya que piensan que roba la pesca (Chinchimén, 2013).

“Las olas y el bramar del mar son causados por el dueño del mar, el ñull-ñull o Chungungo. El *Nguenlafquén*, Señor del mar, está representado por la nutria marina. Se invoca en la pesca. No se puede matar ni aun capturar ninguna de éstas y si alguno lo hiciere, el océano le perseguiría por el campo hasta que la soltase, so pena de ser arrastrado por la furia de las olas” (Plath, 1973, p.336). Se le asigna el arquetipo de **Inocente** por su carácter natural juguetón y curioso.

El **zorro culpeo** (*Pseudalopex culpaeus*) o zorro colorado es una de las tres variantes de zorro chilenas. Se refugian en estepas, orillas de ríos y en arbustos como el ñirre (Doppelmann, 2019). Son solitarios y nocturnos, son llamados depredadores oportunistas, alimentándose de lo que se les cruce por el camino. Se alimenta por igual de frutas, roedores, liebres, lagartijas,

aves, huevos e incluso corderos recién nacidos. Su conservación aún es una preocupación menor (LC), pero, por atacar a animales de corral en granjas se ha vuelto infrecuente en algunos lugares.

Es uno de los animales más mencionados en los cuentos, historias y leyendas autóctonas chilenas, conocido por ser astuto e ingenioso. Hay una leyenda de los mineros del Norte Chico que toman su aparición como señal de yacimientos de piedras y metales preciosos. El zorro del desierto también es la mascota del club deportivo Cobreloa. Se le asigna el arquetipo de **bufón/a**, ya que *kulperw* (culpeo) significa delirio o locura porque se expone al peligro acercándose a los humanos y deteniéndose a poca distancia para observar (Villagrán et al., 1999), además, se le puede asociar el arquetipo junguiano de *trickster*: de astuto y granuja, como en el cuento donde el zorro utilizó su astucia para vengarse del puma (Salas, 1992).

El **Puma** (*Puma concolor*) es el segundo felino más grande de América, después del jaguar. Se conoce como el león americano y su hábitat en Chile son las zonas cordilleranas de Arica a Magallanes. El puma, al igual que otros tipos de felinos, se consideran animales solitarios y territoriales. Hasta el presente, las interacciones conocidas sobre el puma se restringían al cortejo entre hembras y machos, o a conductas agresivas y territoriales para animales del mismo sexo. Sin embargo, estudios recientes dan a entender que tiene conductas más sociables de lo que se creía, como la de tolerar a otros ejemplares adultos y compartir presas incluso por turnos (Goulevitch, 2018).

Se le conocen como *trapial* a los ejemplares macho y *pangi* a las hembras por los mapuches. Al parecer carece de una amenaza inmediata, de hecho, es uno de los gatos que menos deben preocuparnos respecto a su conservación (LC).

La acción de *aleonar* se refiere en envalentonar o reunir valor (Oroz, 1932). Son más fuertes y feroces que otros animales, por eso, son tomados como líderes o animales tutelares (Guevara, 1911) por algunos pueblos originarios, pero como otros felinos, pueden ser engañados mediante un buen engaño (Salas, 1992). Se le atribuye el arquetipo de **Regente** ya que es un animal relacionado al liderazgo y a la fuerza, que es un atributo propio de quienes son valientes y trepadores.

El **Quique** (*Galictis cuja*) es una especie de hurón que habita en llanuras, zonas semi pantanosas y quebradas alrededor de corrientes de agua. Es un

animal muy astuto, familiar y monógamo. Es un carnívoro propio de Sudamérica, conocido por ser muy agresivo. Es un excelente cavador, pues construye galerías de hasta cuatro metros. Es de hábitos principalmente nocturnos y solitarios, aunque se les puede observar en pequeños grupos familiares. Son muy rápidos, ágiles y se trasladan en fila. Son grandes cazadores de ratones, sapos, perdices, codornices, ranas e incluso a culebras (Centro de Rehabilitación de la Fauna Silvestre, 2017). El estado de conservación de este animal se clasifica como preocupación menor (LC), sin embargo, es posible determinar claramente factores que influyen en su amenaza, principalmente producto de la destrucción de su hábitat y de su caza.

Una expresión popular, hoy en día menos utilizada, es la de *ponerse como quique* o *estar como quique*, que significa estar irritado o enojado (Meyer, 1952). Esto debido a que se ha visto por su conducta muy cruenta y sanguinaria contra sus presas. Se le asigna el arquetipo de **Rebelde** por su carácter colérico y agresivo, propio de personas que buscan cambios radicales debido a situaciones adversas o rompen reglas “injustas”.

Muchos animales chilenos poseen un carácter simbólico o engloban una atribución humana como concepto, pero “hay muy pocas etimologías resueltas para los reptiles y anfibios, a pesar de que reiteradamente se destaca en la literatura el significado simbólico y mítico” (Villagrán et al, 1999, p.599). Si bien uno de los mitos más importantes chilenos (sino el más importante) es la batalla entre las serpientes Tregtreg y Caicaivilú, se remite principalmente a un registro literario. Una de las ilustraciones del cabezal de maza (del Museo Nacional de Arte Precolombino) indican que la serpiente de tierra en realidad es un lagarto o lagartija pues se ilustra con patas (posiblemente una variante de *Liolaemus*), a diferencia de Caicaivilú que es derechamente una serpiente, cuyo nombre tiene una relación fonética con *iwayvilú*, que significa dragón o pelo de agua, supuestamente correspondiente a la culebra chilena de cola corta *Tachymenis chilensis* (Villagrán et al., 1999). Las aves y mamíferos son fácilmente distinguibles por especie, sin embargo, con los reptiles y los anfibios cuesta mucho encontrar una obra que las identifique claramente. Por ello, solo se remite a su diferencia morfológica entre culebra y lagartija. Para este caso, se recogen cualidades solo naturales que se equiparen con los arquetipos.

El **Lagarto Llorón** (*Liolaemus chiliensis*) o chillón frecuente matorrales y pastizales en la zona norte, mientras que en la zona sur es común encontrar individuos que ingresan a bosques. Es un excelente trepador que se escapa rápidamente ante la presencia humana. Depreda principalmente

invertebrados como escarabajos, arañas y larvas de polillas, además posee prácticas caníbales con ejemplares juveniles. Su conservación aún es de preocupación menor (LC).

Al ser capturado emite un sonido agudo entrecortado, carácter aludido en el nombre común, y que tendería a ser más leve en las poblaciones del sur. A partir de este sonido, proviene su nombre de llorón o chillón. Se asigna el arquetipo de **individuo común**, pero más exactamente su variante de **huérfano/a** por su carácter tímido y por chillar al verse sometido a un peligro.

La **Lagartija magallánica** (*Liolaemus magellanicus*) se distribuye en la zona austral, en la isla grande de Tierra del fuego y en la patagonia chilena y argentina. Posee por hábitat principalmente las estepas dominadas por los coironales, en suelos sueltos sedimentarios, matorrales de mata negra fueguina, murtilla y otros. Es omnívora, pues se alimenta principalmente de insectos aunque también consume hierbas. Posee la característica de que al verse amenazada desprende la cola que aún se mueve para distraer a sus depredadores mientras escapa (Barrantes, 2017). Su conservación es de vulnerabilidad (VU).

Se le ha dado el arquetipo de **héroe/ina** ya que los reptiles son normalmente de climas más cálidos, por eso, como personaje heroico se remite a mostrar su valor, siendo este el único reptil registrado en Tierra del Fuego, eso la convierte en el reptil más austral del mundo.

La **Lagartija esbelta** (*Liolaemus tenuis*) o tenue vive en bosques, ambientes de matorral y sobre grandes rocas. También es bastante frecuente en parques urbanos y en otros lugares cercanos a construcciones humanas, ocupando cercos y muros. Es insectívora estricta, consumiendo principalmente coleópteros y dípteros. El macho es muy territorial y forma harenes, por ende, el número de hembras que un macho puede tener depende del diámetro del árbol. (Demangel, 2016). Tiene la facultad de desprender su cola ante amenazas, la cual recupera tiempo después. La conservación de esta especie aún es una preocupación menor (LC).

Presenta un dimorfismo sexual<sup>22</sup> muy acentuado en el macho el cual posee colores amarillos, verde y azules muy llamativos y fulgurantes. En algunas zonas presenta hasta tonalidades rojizas. Esta peculiaridad la convierte en una lagartija muy colorida. Por poseer esta llamativa gama de colores se le ha dado el arquetipo de **creador/a**, el cual puede manifestarse como inventor/a, innovador/a o artista, siendo este último más adecuado para su fenotipo.

La **Lagartija de Gravenhorst** (*Liolaemus gravenhorstii*) se llama así por el entomólogo y zoólogo alemán Johann Ludwig C. C. Gravenhorst (1777-1857). Se encuentra desde la región de Valparaíso hasta la de O'Higgins. Habita pastizales, bosque de espino (*Acacia caven*), matorrales y sectores cercanos a cursos de agua. Se alimenta de insectos. Aunque antiguamente era considerada confiada y fácil de atrapar, en la actualidad es tímida y escasa. Hace 50 años constituía una de las lagartijas más abundantes de la zona central de Chile y actualmente es uno de los reptiles más difíciles de hallar (Demangel, 2016).

Su conservación se desconoce por insuficiencia de datos (DD) pero se considera que ha sufrido una significativa disminución de ejemplares, por lo que estaría en peligro de extinción. Se le da el arquetipo de **explorador/a** ya que este personaje busca ser libre y conocer el mundo, así como el descubridor de esta especie, temiendo ser capturado o aprisionado en un solo lugar.

Finalmente, se construye una tabla que resume el arquetipo del esquema seleccionado en función del comportamiento natural y las convenciones humanas de las especies animales, que se describe de la siguiente forma:

---

<sup>22</sup> Diferencias fenotípicas y morfológicas entre el macho y la hembra de determinadas especies.

**Picaflor de Arica**

Amante

**Zorro culpeo**

Bufón/a

**Lagarto Llorón**

Individuo común

**Queltehue**

Cuidador/a

**Puma**

Regente

**Lagartija esbelta**

Creador/a

**Chuncho**

Mago/a

**Quique**

Rebelde

**Lagartija de****Magallanes**

Héroe/ina

**Bandurria**

Sabio/a

**Chungungo**

Inocente

**Lagartija de****Gravenhorst**

Explorador/a

## 4.6. ILUSTRACIÓN

Las producciones japonesas se destacan por sus ojos grandes y expresiones histriónicas, incluyendo su comportamiento frecuentemente caricaturesco, sin embargo, conservando una dosis de verosimilitud con la realidad, como los cuerpos proporcionados y paisajes relativamente realistas. No obstante, como usaremos personajes animales, habrá que experimentar con plumas en lugar de dedos y hocicos en lugar de bocas, con el fin de crear personajes *furry* a partir de la fauna nativa. De esta forma, esta elaboración funciona de la misma manera que la creación de *fursonas* (tratados en la primera parte), por lo que éstas involucran aspectos externos e internos que se manifiestan gráficamente. Cabe destacar la semejanza que se les da a estos animales con seres humanos en los mangas.

Se rescata el estilo gráfico de los ojos y el pelo que son parte del estilo manga y recogemos su trazado, sus expresiones y gestos como *Armados*<sup>23</sup>, además de los animes como *Boku no Hero Academia*, *Beastars* y *Brand New Animals*. Junto con esto último, algunos referentes de color y estilo en los que se apoyan las ilustraciones son trabajos de autores chilenos que se desenvuelve en el *furry* local y sus trabajos tienen inspiración en el estilo manga y el animé, como *Forgotten Seconds* de Kylie Trupp (Fig. 27) y *Franko: Fábulas de la última tierra* de Ángel Bernier y Cristobal Jofré.



Fig. 27 *Forgotten Seconds* de Kylie Trupp (2017)

Las portadas de manga actuales poseen una enorme calidad ilustrativa, sin embargo, durante la observación de referentes para el proyecto, uno puede percatarse que, a pesar de los intrincados dibujos, hay pocas portadas aparentemente diseñadas, es decir, la ilustración, la tipografía y elecciones de color parece haberse elegido sin demasiada premeditación. Así podemos encontrar un dibujo bastante trabajado y colorido referente al contenido, pero con un título puesto groseramente sobre la portada y que dista de una

<sup>23</sup> Manga de origen chileno publicado el 2020 por el medio japonés Weekly Shonen Jump, hecho por Elvis Yona Garrido, mejor conocido como Saikomic.

sistematización gráfica a lo largo de sus tomos, por lo que a veces la elección cromática, entre otros componentes, es de extrañar. No obstante, hay algunos referentes, incluso de cómics occidentales, que tienen una elaboración más *ad hoc* a la intención del proyecto.

Durante la exploración aparecieron algunos que recurren a diseños en los que permite a todos sus componentes interactuar entre sí, como *Chainsaw Man* de Tatsuki Fujimoto. Sin embargo, se opta por escoger un número menor de colores, por lo que las portadas de *Ajin* de Tsuina Miura y *Gantz* de Hiroya Oku serán referentes para esta aplicación de colores. Esta diferenciación cromática adquiere un gran protagonismo en la diferenciación de tomos. Por esto, es importante mantener la línea gráfica de durante sus publicaciones por lo que son relativamente simples para evitar saturar de elementos que empiezan a contribuir más con el ruido visual que con el estilo. Por eso, los fondos son de un color uniforme con una aplicación de textura simple.

Cabe mencionar que dentro de las páginas de los mangas los dibujos son texturizados mediante tramas y plantillas en lugar de coloreados, por lo que se recurrirá a esta técnica por sobre la escala de grises. Este tratamiento gráfico es identitario de los mangas y un rasgo característico de este estilo de dibujo el cual se expresa a continuación.

## 4.7. PROCESO

El proceso de creación de personajes consiste en primera instancia en la observación de los animales y su morfología, la cual es aplicada sobre el boceto de un cuerpo antropomórfico. El estilo al que se apunta es crear un ser que este más cerca de ser un humano que del animal mismo, por lo que cuentan con un alto nivel de antropomorfización. De esta manera desarrollamos los primeros doce bocetos que incluyen las características que se mencionan previamente. A partir de éstos, los diseños fueron mejorados y ahora pueden funcionar como imágenes de las portadas.



El primer boceto de los doce personajes.

Cabe mencionar que los colores que se utilizaron corresponden a sus colores naturales y fueron redistribuidos para crear pintados más fantásticos. El resto de los elementos cromáticos corresponden a ropa que varía con cada ilustración y a fondos expositivos que actúan para contrastar. Sin embargo, para las portadas realizadas se usan colores que describen la temática del guión, por ejemplo, el azul para hablar del mar, el rojo para los eclipses de luna y el verde para el bosque.



**Picaflor de Arica**



**Quique**



**Lagartija esbelta**



**Queltehue**



**Chungungo**



**Lagartija de Gravenhorst**



**Chuncho**



**Puma**



**Lagarto Llorón**



**Bandurria**



**Zorro Culpeo**



**Lagartija de Magallanes**























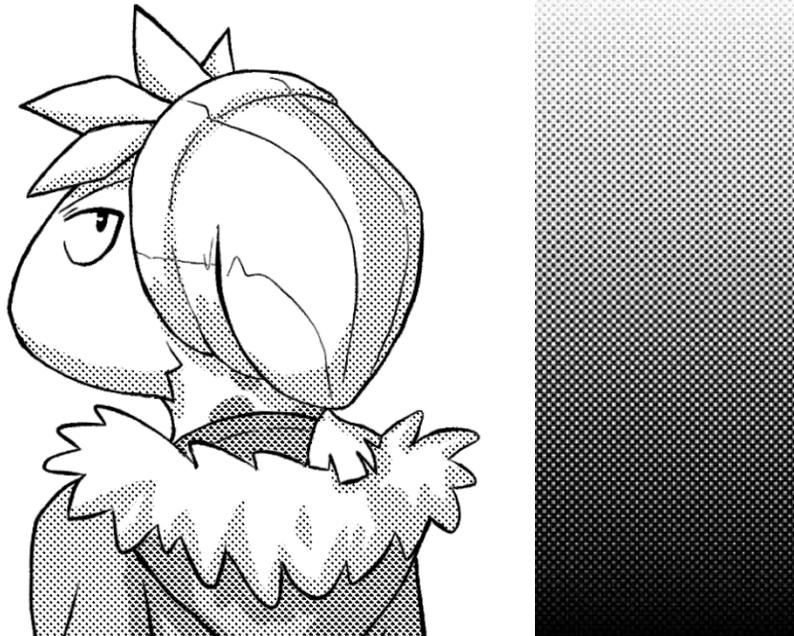


El fuerte de este producto está enfocado en el desarrollo de personajes, pero también se enfoca en ilustrar ambientaciones fantásticas y tenebrosas, por eso, incluiremos algunos procesos. Las ilustraciones a color se interpretarán en tramados monocromáticos durante el desarrollo del manga, por ende, en el artbook se incluye un acercamiento al estilo que adquirirá finalmente.



Proceso de ilustración de la lagartija de Magallanes

El programa de dibujo ofrece la opción de trabajar en capas, y mediante la superposición de líneas y herramientas de aplicación de tramados se pueden obtener buenos resultados. Para hacer esto, se realiza un bosquejo que es contorneado en una capa superior al cual se aplican tramas de diferentes densidades. Esto carece de una técnica fija por lo que la cantidad de capas, efectos y detalles irá variando de acuerdo con la narrativa en pos de expresar de mejor manera diferentes percepciones. A partir de este tipo de texturas ya es posible expresar de mejor manera el manga que se pretende realizar, por lo que se maquetaron páginas de demostración compiladas en el artbook.



Aplicación de diferentes densidades de tramado

También se hacen ilustraciones a color que expresan mejor la idea que se pretende plasmar en el manga, el cual será tramado. Éstas se hacen en una capa única mediante las herramientas de pincel y lápiz, tal como si fuera un dibujo tradicional. Similar al proceso anterior, se inicia con un bosquejo, pero se le agregan colores dentro de la misma capa, de esta manera, es técnicamente más simple, pero requiere mayores habilidades ilustrativas que se hacen en muchos casos mediante modelos o imágenes referenciales para facilitar su producción. Estas interpretaciones están compiladas en el artbook.

Para las portadas son diseñadas de manera relativamente simple y contará con las ilustraciones de los personajes de perfil mirando hacia la apertura del libro. A estas imágenes se le han añadido texturas en el fondo y un tratamiento gráfico más atractivo. El título está superpuesto sobre el dibujo y acompañado por el subtítulo que determina designa el tomo y el nombre del autor. De esta manera, las portadas quedan de la siguiente manera:

*José Gabriel Martínez*



**HUELLAS  
DEL  
ESPÍRITU**

**EL COMETA DEL MAR**

*José Gabriel Martínez*



**HUELLAS  
DEL  
ESPÍRITU**

**EL ECLIPSE DOBLE**

*José Gabriel Martínez*



**HUE  
LLAS  
DEL  
ESPI  
RITU**

**LOS DIOS REPTILES**

De esta manera, el diseño de los personajes queda establecido y el manga puede desarrollarse basándose en estas imágenes. Cabe destacar que durante este proceso se experimentan sofisticaciones paulatinas de los diseños y se realizarán cambios morfológicos a los personajes gradualmente. Esto es algo que ocurre habitualmente durante la producción artística, por ende, el constante trabajo permitirá un mejor acabado de estas primeras imágenes en el futuro, es decir, el trazado se suaviza, la aplicación de color aumenta en calidad y se crea un estilo particular y reconocible como.

#### 4.8. TIPOGRAFÍA

La elección tipográfica se realizó buscando englobar una “sensación chilena”, por eso, fuentes como las que están disponibles en *Andez* fueron una opción. Sin embargo, una tipografía realizada por Felipe Estay Miller llamada *Ruina*, inspirada en motivos copiapinas y con un estilo de “brochazo”, entregaba de mejor manera este aire nacional. Además, los toques tipográficos de las vocales subidas sobre el pié de las consonantes como las *L* y las *R* además de su compactación tipo tetris, como las bandas chilenas *Illapu*, *Inti-illimani* y *Quilapayún*, entregan esta sensación chilena, muy propia de fines del siglo XX, pero muy arraigada como imagen del folclor chileno y latinoamericano.

**RUINA**  
**AA BB CC XX YY ZZ**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Leitura  
Aa Bb Cc Xx Yy Zz  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Se realiza una versión normal para el título principal y con una bajada en tipografía *Leitura* para darle clasificar el episodio. La elección de esta última será en *serif* ya que proporciona una visibilidad agradable en contraste a la fuente *bold* y dura de *Ruina*.

El contenido de los diálogos de los mangas originales está escrito en japonés y el estilo de los caracteres es diferente dependiendo de la edición, por lo que podemos encontrar tipografías asiáticas desde *handwritten* hasta *sans serif* puestas sobre un globo de diálogo con orientación vertical. Sin embargo, cuando los mangas llegan a occidente son traducidos y vueltos a editar, pero con caracteres románicos por parte de editoriales e incluso los mismos fans en sus versiones digitales no oficiales. Se opta frecuentemente por tipografías de fácil acceso y gratuitas llamadas *Manga Ace*, *Manga Temple* o *Blambot*, siendo estas itálicas, hechas a manera de mano alzada y escritas en mayúsculas. Pero mediante la observación, es posible que solo evoquen la pompa de los estilos comiqueros típicos o vuelvan al uso de la *Comic Sans*.

A pesar de lo anterior, siento que es rescatable esta “tradicción” tipográfica de los mangas en cuanto a su fuente, ya que generan este estilo en sus versiones occidentales, por ello, recurrimos a usar la fuente *Blambot FXPro*, ya que ofrece trazados similares a la versión gratuita, pero con un mejor acabado y menos *script*, además de poseer una familia con versiones *Light* y *Heavy*, y rescata este estilo comiquero típico pero hecho profesionalmente.

**BLAMBOT FXPRO**

*Aa Bb Cc Xx Yy Zz*

*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0*

Finalmente, el diseño del título puede aplicarse en sus versión horizontal y vertical, siendo esta última la que posee un trabajo gráfico más elaborado y apropiada para ir en la portada del manga, junto con un subtítulo que nombra el tomo del libro.

# HUELLAS DEL ESPÍRITU

Versión horizontal adecuada para el lomo.

**HUE  
LLAS  
DEL  
ESPI  
RITU**

Versión en vertical

## 5. Publicación

El libro busca ser autogestionado, por lo que utilizará un esquema de trabajo aplicado a un periodo de 6 meses. Este esquema consta de seis fases: dos fases recopilatorias, dos de desarrollo y dos de publicación. La producción empezará a partir de enero con fecha límite el 30 de junio del 2022.

	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Recopilación de antecedentes						
Escritura del Guión						
Diagramación páginas						
Desarrollo						
Impresión						
Publicación y difusión						

### 5.1. PRESUPUESTO

La ficha técnica del manga se realiza para cotizar su impresión a gran escala, para lo cual, se han recogido las características mencionadas anteriormente, como la cantidad de páginas, el formato y el sustrato. El presupuesto es una proyección de los gastos necesarios que deberán ser cubiertos y que corresponderá a los gastos necesarios para producirlo. El gasto operacional más elevado corresponde a la impresión de las unidades por lo que se utilizará la cotización con el valor más alto para ajustar la inversión y asegurarse de no caer en déficit (Anexo 1), por esto y a pesar de

aún obtener superávit, se seguirán cotizando opciones más económicas y se restará finalmente de las ganancias esperadas de las ventas de la publicación.

**Formato:** Libro tamaño abierto: 37,9 x 12,8 cms.  
Cerrado: 18,2 x 12,8 cms.  
Cantidad: 300 unidades.  
Encuadernación hotmelt fresado sin hilo.

**Tapas:** Blanda o Rústica.  
Couché opaco semi brillante 250 grs.  
A color, tiro y retiro.  
Terminación polilaminado mate por tiro.  
Barniz opaco por retiro.

**Interior:** 200 páginas (100 hojas)  
Papel couché opaco mate 115 grs.  
Impresa en blanco y negro, tiro y retiro

## **5.2. GASTOS OPERACIONALES**

Maquetación de manga	\$80,000
Impresión de manga (300 unid. + IVA)	\$2,610,000
Licencia de Tipografías	\$20,000
Registro de ISBN impreso (+ IVA) + Código de barras (JPG)	\$19,200
<b>TOTAL</b>	<b>\$2,729,200</b>

### **5.3. HONORARIOS**

El tiraje correspondiente a la primera edición del manga es de 300 unidades, y si bien parece menor a ediciones de otros autores, es debido a que este proyecto se considera, en términos personales, mi primera obra por lo que es mejor priorizar la seguridad por sobre la apuesta. Se pretende vender cada unidad a \$20,000 (+IVA) lo cual el valor de las ventas de todas las unidades daría un valor de \$6,000,000 (+IVA). Con el fin de aumentar las ganancias se considerarán futuramente otros sustratos más económicos pero igual de regidores que los actuales.

VALOR 1 UNIDAD: \$20,000 (+IVA)

VALOR TOTAL: \$6,000,000 (300 Unidades, +IVA)

### **5.4. PROTECCIÓN LEGAL**

En tiempos de internet, enormes cantidades de productos y producciones de con soportes digitales se difunden y comparten, incluso más que los libros impresos, y por eso existen formas de proteger las ideas y las publicaciones a través de sistemas como los derechos de propiedad intelectual, los Creative Commons y el ISBN.

El derecho de autor es un respaldo legal que ofrece protección al autor en cuanto al uso de sus obras y permite a su portador explotar su contenido como lo estime conveniente y corresponde a la Ley N° 17,336 de propiedad intelectual. Si bien es independiente del valor artístico o de la originalidad de la obra, éste es válido como marca o expresión de su creador. Además, cabe destacar que esto se aplica a elementos tangibles, por lo que, por ejemplo, las ideas no pueden ser registradas.

Estos derechos poseen dos aspectos principales: patrimoniales y morales. El primero se refiere al derecho de explotación que permite su reproducción, difusión y comercialización de las obras en beneficio de su

titular o habitantes de derecho mediante cualquier medio. El segundo es personalísimo, imprescriptible e intransferible tal como la integridad y paternidad de las obras, así como su derecho a la retractación.

Según la página web del Departamento de Derechos Intelectuales el derecho de autor es el conjunto de normas legales que protegen al autor y a su obra intelectual. También protege a los denominados titulares de derechos de autor, vale decir cónyuge sobreviviente, herederos, cesionarios y legatarios. Además, la ley ampara los derechos conexos de los artistas, intérpretes, ejecutantes, productores fonográficos y organismos de radiodifusión. La inscripción de obras mediante este sistema permite al autor restringir su uso y entrega un piso legal que permita llevar a tribunales a quien haya infringido este derecho.

El Creative Commons (CC) es una organización no gubernamental americana, creada por Lawrence Lessig, la que permite establecer algunos derechos al autor en cuanto a sus obras y su difusión en internet. Si bien permite que otros autores copien y distribuyan sus obras, estos son impedidos de realizarlas con fines comerciales, a menos que el autor así lo permita. Esta licencia es gratuita y permite que las obras inscritas en el sean identificables y sujetas a estos derechos especialmente en internet. Chile, después de Brasil, fue el segundo país en suscribirse a esta organización y es parte de otros 28 países más.

El International Standard Book Number (ISBN) es un sistema internacional de numeración e identificación de títulos de una determinada editorial, aplicado también a software. Este número asignado a determinada obra es único y permite su identificación a lo ancho del mundo sin que se repita. En Chile el ISBN está a cargo de la Cámara Chilena del Libro independiente del Departamento de Derechos Intelectuales (DDI). Este proceso tiene un costo de \$10,100 (IVA incluido) para su versión digital o impresa, además, se opta por un código de barras en formato JPG que tiene un valor de \$9,100 (IVA incluido). Las ventajas de este sistema es que permite la identificación y el control de circulación de este producto en cuanto a stock y ventas nacionales y extranjeras.

## 5.5. FINANCIAMIENTO EXTERNO

Este 2022 puede participar por beneficios como el **FONDART** y **Fondo del Libro 2023** con el fin de fomentar su producción. El Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes, **FONDART**, fue creado el año 1992 con la aprobación de la ley N° 19,891. Su objetivo es apoyar el desarrollo de las artes, la difusión de la cultura y la conservación del patrimonio cultural de Chile. Además, otro de sus programas corresponde al **Fondo del Libro**<sup>24</sup>, creado por la Ley N° 19,227 de 1993, con el fin de fomentar y promover proyectos, programas y acciones de apoyo a la creación literaria, la promoción de la lectura, la industria del libro, la difusión de la actividad literaria, el fortalecimiento de las bibliotecas públicas y la internacionalización del libro chileno. En su misma página menciona que “esta convocatoria tiene por objetivo apoyar a los creadores con financiamiento para finalizar obras literarias y gráficas, originales e inéditas, escritas en español o lenguas de los pueblos originarios (bilingüe), no publicadas en ningún tipo de formato ni total ni parcialmente (incluido Internet), no premiadas o pendientes de fallo en otros concursos, o a la espera de respuesta en un proceso de publicación”. La postulación para acceder al financiamiento de este fondo tiene un tope máximo de \$5,600,000 para los géneros Literatura Infantil, Literatura Juvenil, Cómic y Narrativa gráfica y Libro Álbum, por ende, este proyecto califica para acceder a estos fondos.

## 5.6. GESTIÓN

Este manga pretende venderse mediante páginas web auto financiadas y manejadas por su autor, manteniéndose al margen de préstamos, créditos y deudas para su producción. Además, las producciones estarán disponibles para su venta y difusión en librerías locales, incluyendo ferias de libros y eventos relacionados con el cómic, los videojuegos y convenciones furry en Chile y el extranjero.

---

<sup>24</sup> FONDO DEL LIBRO, Disponible en <https://www.fondosdecultura.cl/creacion-fondo-del-libro-y-la-lectura-2022/>

Las redes sociales y plataformas artísticas actuales permiten acceder con mayor facilidad a presentar obras a editoriales, por lo que para mayor beneficio, la adquisición de un dominio propio para la creación de una página web es deseable.

El *furry* está presente en muchos países por lo que podemos acceder al alquiler de puestos de ventas en convenciones preferiblemente norteamericanas que corresponden a:

- Midwest FurFest (Chicago)
- Biggest Little Fur Con (Reno)
- Anthrocon (Pittsburgh)
- Texas Furry Fiesta (Dallas)
- DenFur (Denver)
- Furry Weekend Atlanta (Atlanta)
- VancouFur (Columbia Británica)
- Confuror (Guadalajara)

Esto requerirá un costo extra de viaje, maletas y transporte, que deben ser considerados una vez que el proyecto se internacionalice. Para esto, también podemos acceder a páginas de ventas como Amazon o Ebay para vender el manga digitalmente y realizar envíos internacionales.

# CONCLUSIONES

La fauna nativa chilena es algo que aún requiere mayor exploración, por eso, profundizar en diseños de personajes para cualquier ámbito con identidad chilena, más allá del Huemul y el Cóndor, es el camino deseado. A diferencia de personajes humanos clásicos como Pedro Urdemales e históricos como Manuel Rodríguez o Bernardo O'Higgins, los animales nos permiten generar esta identificación y encarnarse en ellos como proyección de nosotros mismos, porque responde a algo más allá del parecido físico o la raza. Por eso, referentes animales se han consagrado, gracias a su masificación, en símbolo de valores, de identidad, de fuerza, de lucha y de ideas, y mediante la imaginación se han dotado con características humanas que enaltecen este significado por quienes lo ostentan y permiten que otras personas se proyecten en ellos.

En Chile se ha desarrollado una escasa investigación visual respecto de animales antropomórficos; por eso, es preciso entender mejor nuestros referentes y poner en valor sus representaciones. La herencia visual histórica de Grecia y Egipto impactan mucho más a escala global que la cultura chinchorro o atacameña, por ende, estas últimas están menos arraigadas en el imaginario mundial. Debido a esto, es oportuno rescatar estas visualidades para exportarlas a otras latitudes mediante un tratamiento gráfico con técnicas digitales actuales.

Durante el estudio para la asociación de arquetipos verifiqué una gran cantidad y variedad de especies nativas y su comportamiento en la naturaleza los cuales aún son desconocidos en algunos aspectos por falta de estudios, pero poseen cierto encanto en su morfología, como el Queltehue, el Carpintero chico, el Cometocino, y mamíferos como el Gato de Geoffroy y la Vizcacha. Simplemente, es de lamentar como algunas especies van menguando en cantidad, en particular algunos reptiles como el Dragón de Reiche y aves como el Loro Tricahue y el Picaflor ariqueño.

El *furry* como parte del mercado en nuestro país, al igual que el cómic y la animación, debe fortalecerse dando importancia a los personajes con semblantes carismáticos y que respondan a lo que la gente espera ver, además con esto se mejoran las disciplinas gráficas, se profundizan más los

estudios y se crean nichos de mercado relacionados con estos temas. Por eso, hay que demostrar al mundo lo que podemos hacer a partir de nuestra propia visión de las cosas y sumarnos a las tendencias actuales. Por ese camino, nuestros productos triunfan y se vuelven populares.

Mediante la exploración de mitos, leyendas, archivos, documentos y la versión chilena del *furry* se logró encontrar múltiples ejemplares de la fauna nativa con comportamientos antropomórficos y versiones zoomórficas de personalidades de nuestro país. Previo a este estudio, ya se habían realizado publicaciones que involucran especies como el zorro culpeo y el cóndor, y dentro del *furry* hay un porcentaje de miembros con fursonas hechas a partir de ejemplares autóctonos. Por esto, reconocemos que la fauna nativa existe gráficamente a través de interpretaciones antropomórficas en estos contextos.

En más de una ocasión he escuchado decir que Chile es un país falto de identidad y que nos gusta identificarnos con otros países más que con el propio. Temo estar en parte de acuerdo, justamente por la forma que tenemos de mirar nuestra propia cultura y, es más, la forma en que la difundimos, más como un trabajo tedioso y monótono que imbuirse en ella a través de productos coloridos y lúdicos.

Durante la búsqueda de referentes mágicos chilenos me topé con los típicos relatos del Trauco y la Pincoya, los cuales son muy conocidos, sin embargo, debemos dar a conocer más sobre lo que folcloristas e historiadores recogen de nuestras tradiciones más arraigadas al imaginario colectivo. Difícilmente encontraremos testimonios visuales históricos del Umpillay o del Alicanto, es más, el conocido mito de Tregtreg y Caicaivilú se remite a un breve objeto de museo. Por eso, ya que es un terreno relativamente poco explorado podemos encontrar una enorme fuente de ideas e historias que esperan ser ilustradas.

El diseño de personajes animales antropomórficos chilenos fue un proceso relativamente complejo y que tiende a repetir fórmulas como el uso de estereotipos. Pero al tratarse de un proyecto que involucra una narrativa original que rescata elementos patrimoniales se debió recurrir a esquemas como los arquetipos de Mark y Pearson para otorgarles un semblante propio. Además, realizar una selección de especies por zona geográfica y que su comportamiento natural o simbolismo tuviera relación

con un arquetipo diferente fue un proceso más tedioso, sin embargo, fue posible realizarlo mayoritariamente gracias a textos científicos sobre biodiversidad y libros que rescatan relatos tradicionales y fraseología folclórica. En fin, gracias a estos esquemas y estos documentos fue posible diseñar personajes gráficos basados en la fauna nativa chilena con profundidad visual y psicológica.

Durante la ideación de este proyecto tuve la impresión de que, a priori, los chilenos rechazan contenidos que tengan que ver con su propio país. Me aventuro a pensar desinterés o desinformación de los individuos a ser parte de estas narrativas, en lugar de fomentar el interés propio haciendo cosas atractivas y que la gente de verdad quiera haciendo de la cultura algo que se vive, se comparte y se juega en lugar de volverla un trabajo tedioso. Por eso resulta más *bakán* tener una varita mágica como la de *Harry Potter* que una rama de canelo que obliga a buscar e interpretar su origen.

Insertar a los animales antropomórficos en el imaginario colectivo chileno es una tarea que hay que hacerla con ingente fervor y frecuencia, pero con cuidado. Puedo decir que hay que evitar este trauma que tiene Chile con la conexión con su propia cultura, por eso, hay que “esconderla”, o mejor dicho, “envolverla” dentro de un producto atractivo para los lectores locales. Asimismo, surge la idea de realizar este manga para convertir a nuestro patrimonio en algo que la gente desee y abiertamente esté dispuesta a explorarla.

En el imaginario animal colectivo chileno siguen presentes los lobos y zorros rojos, sin mencionar a los dragones, siendo por mucho más populares que cualquier animal nativo. Por eso, mediante este proyecto de manga inyectamos nuestro patrimonio en este torrente antropomórfico y, cual caballo de troya, sigilosa pero profundamente le damos a la gente de distintas latitudes algo atractivo y chileno que ver, redescubriendo, valorando y volviendo a encantar a los lectores nacionales e internacionales. De hecho, mientras realizaba las ilustraciones de personajes muchos amigos pertenecientes al *furry* en Chile se sintieron interesados y hasta me ofrecieron ayuda.

El *furry* es algo que dejó de ser una novedad en Chile, pero aún está lejos de alcanzar potencia como un nicho de mercado explotable. Sin embargo, aún existe como este comportamiento que crea juegos de roles e

interacciones mediante identidades ficticias, endulzados por este componente que reverencia al animal antropomórfico, inseparable de la psique humana. A pesar de que nuestro país cuenta con una amplia gama de especies diferentes, aun es típico encontrarse con zorros y lobos de hemisferios septentrionales, por eso, ya que ahora esta subcultura juega en nuestro terreno nos podemos aprovechar de ella y fortalecer el imaginario de nuestra propia fauna local mediante estos personajes.

Esta tendencia llegó a Chile no solo como una subcultura como se indica previamente, sino como un puente que nos permite conectarnos mediante estos personajes con otras latitudes que disfrutaban abiertamente todo lo semejante. Por eso, al verter estos contenidos en este caudal encontraremos gran aceptación y un éxito potencial. Lo único importante es tener algo que mostrar, redescubriendo y valorando a estos seres como parte de nosotros y las huellas del espíritu de nuestra naturaleza.

# BIBLIOGRAFÍA

## LIBROS

- Corominas, J. & Pascual, J. (1985) *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. Gredos, Madrid.
- Demangel, D. (2016) *Reptiles del Centro Sur de Chile*. Corporación Chilena de la Madera, Concepción.
- Guevara, T. (1911) *Folklore Araucano*. Imprenta Cervantes, Santiago.
- Harris, M. (2011) *Antropología cultural*. Alianza Editorial, Madrid.
- Mark, M., & Pearson, C. (2001). *The hero and the outlaw: Building extraordinary brands through the power of archetypes*. McGraw-Hill, Nueva York.
- Kirk, G. Raven, J. & Schofield, M. (1969) *Los filósofos presocráticos*. Gredos, Madrid.
- Jaramillo, A. (2005) *Aves de Chile*. Lynx Edicions, Barcelona.
- Jung, C. (1970) *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Paidós, Barcelona.
- Jung, C. (1964) *El Hombre y sus Símbolos*. Paidós, Barcelona.
- Jung, C. (1971) *Relaciones entre el Yo y el Inconsciente*. Paidós, Barcelona.
- Libura, K. (2005) *Los Días y los Dioses del Códice Borgia*, Ediciones Tecolote, Ciudad de México.

Ministerio del Medio Ambiente. (2018) *Biodiversidad de Chile. Patrimonio y Desafíos. Tercera Edición. Tomo I*. Santiago.

Meyer, W. (1952) *Voces indígenas en el lenguaje popular sureño*. Imprenta San Francisco, Osorno.

Plante, C. Reysen, S. Roberts, S. & Gerbasi, K. (2016). *FurScience! A Summary of Five Years of Research from the International Anthropomorphic Research Project*. FurScience, Ontario.

Plath, O. (1973) *Geografía del mito y la leyenda chilena*, Nascimento, Santiago.

Plath, O. (1946) *La Baraja de Chile*. Zig-zag, Santiago.

Oroz, R. (1932) *El uso metafórico de nombres de animales en el lenguaje familiar y vulgar chileno*. Imprenta Universitaria, Santiago.

Rozzi, R. y colaboradores (2003) *Guía multiétnica de aves de los bosques templados de Sudamérica austral*. Fantástico Sur, Punta Arenas.

Salas, A. (1992) *El Mapuche o Araucano. Fonología, gramática y antología de cuentos*. Mapfre, Madrid.

Sánchez, Y. (2018) *Fábulas*. Editorial de la Universidad de Guanajuato, Guanajuato.

UICN. (2012). *Categorías y Criterios de la Lista Roja de la UICN: Versión 3.1. Segunda edición*. Gland, Suiza y Cambridge, Reino Unido.

Urrutia, M. (2005) *Don GRAF: Una experiencia de prevención*. Revista Paz Ciudadana. Disponible en <https://pazciudadana.cl/download/7156/>

## PÁGINAS WEB

Aves de Chile (s.f.) *Picaflor de Arica*. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.avesdechile.cl/147.htm>

Aves de Chile (s.f.) *Queltehue*. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.avesdechile.cl/049.htm>

Aves de Chile (s.f.) *Chuncho*. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.avesdechile.cl/036.htm>

Aves de Chile (s.f.) *Bandurria*. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.avesdechile.cl/072.htm>

Barrantes, M. (2017) *Lagartija magallánica*. La Lupa. Recuperado el 19 de noviembre, 2021. Disponible en <http://coleccionlalupa.com.ar/ficha-coleccionable/lagartija-magallanica/>

Bernechea, W. (2014) *Los niños elegidos de la otredad: arte y animé en Chile*. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <http://wladymirbernechea.com/los-ninos-elegidos-de-la-otredad-arte-y-anime-en-chile/>

Buccioni, A. (2009) *Grupos "furry", la nueva subcultura que irrumpe en Chile*, La tercera. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.latercera.com/noticia/grupos-furry-la-nueva-subcultura-que-irrumpe-en-chile/>

Charpentier, D. (15 de junio del 2015) "Zincha" no es chileno: El error que esconde la mascota de la Copa América. Bio-bio.cl. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.biobiochile.cl/noticias/2015/06/15/zincha-no-es-chileno-el-error-que-esconde-la-mascota-de-la-copa-america.shtml>

CHV. (7 de octubre del 2020) *El club de los tigrillos: Juventud de Exportación*. Recuperado el 20 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.chilevision.cl/chilevision-60/notas/el-club-de-los-tigrillos-juventud-de-exportacion>

Castro, T. (2 de mayo del 2016) El cómic chileno se abre camino en Estados Unidos. Fundación La Fuente. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.fundacionlafuente.cl/el-comic-chileno-se-abre-camino-en-estados-unidos/>

Centro de Rehabilitación de la Fauna Silvestre (1 de noviembre, 2017) *El quique, un ágil cavador*. Codeff. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://codeff.cl/crfs/el-quique-un-agil-cavador/>

Chinchimén (11 de junio, 2013) *Chungungo (Lontra Felina)*. Recuperado el 19 de diciembre del 2021, Disponible en <http://chinchimen.org/portfolio-items/lontra-felina/>

CMN. (s.f.) *Definición de Categorías de Monumentos*. Recuperado el 20 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/definicion>

Colectivo Miope (9 de abril, 2014) *Algunas actualizaciones sobre «15 mil dibujos»*, Enciclopedia del cine chileno. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://cinechile.cl/algunas-actualizaciones-sobre-15-mil-dibujos/>

CONAF. (s.f.) *Club Forestín*. Recuperado el 20 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.conaf.cl/forestin-educa/forestin/>

Droppelmann, V. (14 de noviembre, 2019) *Descubriendo a los zorros que habitan en Chile*. Ladera Sur. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://laderasur.com/articulo/descubriendo-a-los-zorros-que-habitan-en-chile/>

Droppelmann, V. (26 de julio, 2021) *Fauna chilena “mágica” a través de ilustraciones y relatos*. Ladera Sur. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://laderasur.com/articulo/fauna-chilena-magica-traves-de-ilustraciones-y-relatos/>

Espinoza, D. (25 de marzo, 2017) *Desacato, censura y subsistencia: la caricatura política en Chile*. La Tercera. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.latercera.com/noticia/desacato-censura-subsistencia-la-caricatura-politica-chile/>

Goulevitch, J. (10 de diciembre, 2018) *El puma: ni tan solitario, ni tan territorial como se creía*. Ladera Sur. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://laderasur.com/fotografia/el-puma-ni-tan-solitario-ni-tan-territorial-como-se-creia/>

Laborde, A. (11 de Octubre, 2018) *Marmota Studio: En Chile la animación se ve como contenido infantil y ni siquiera hay en la TV*. El Definido. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en [https://eldefinido.cl/actualidad/lideres/1189/Marmota\\_Studio\\_En\\_Chile\\_la\\_animacion\\_se\\_ve\\_como\\_contenido\\_infantil\\_y\\_ni\\_siquiera\\_hay\\_en\\_la\\_TV/](https://eldefinido.cl/actualidad/lideres/1189/Marmota_Studio_En_Chile_la_animacion_se_ve_como_contenido_infantil_y_ni_siquiera_hay_en_la_TV/)

López, J (12 de Agosto, 2012) *Biblia y traducción*. Instituto Cervantes. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en [https://cvc.cervantes.es/trujaman/anteriores/agosto\\_12/02082012.htm](https://cvc.cervantes.es/trujaman/anteriores/agosto_12/02082012.htm)

Memoria Chilena (s.f) *Condorito (1949-)*. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3343.html>

MFF. (2019) *Charity history*. Recuperado el 20 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.furfest.org/charitable-history>

Portales, F. (4 de marzo, 2018) *A 80 años de «La quema de la revista Topaze»: El mito de la libertad de expresión en Chile*. Cine y Literatura. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.cineyliteratura.cl/80-anos-la-quema-la-revista-topaze-mit-o-la-libertad-expresion-chile/>

TVN. (11 de mayo del 2015) *La verdadera historia de Tevito*. Recuperado el 20 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.tvn.cl/programas/menu/imperdibles/la-verdadera-historia-de-tevito-la-mascota-de-tvn-1660011>

Izurieta, M. (7 de noviembre, 2021) *Escritor de Batman asegura que el manga es superior y que los cómics de Marvel y DC son "más de lo mismo"*. Tomatazos. Recuperado el 19 de diciembre del 2021. Disponible en <https://www.cuartomundo.cl/2014/11/07/formatos-de-comics/>

## REVISTAS

Arce, T. (2008) Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6 (11) 257-271. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/269/26911765013.pdf>

Gerbasi, K. C., Paolone, N., Higner, J., Scaletta, L. L., Bernstein, P. L., Conway, S., and Privitera, A. (2008). Furries from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism). *Society and Animals*, 16, 197-222.

Sánchez, G. (1989) Relatos orales en Pehuenche chileno. *Anales de la Universidad de Chile*, 5 (17) 289-360.

Vrataner, M. (2011) Tanuki: The Badger as Figure in Japanese Literature. *Vienna Graduate Journal of East Asian Studies*, 1, 147-170.

Villagrán, C. Villa, R. Hinojosa, L. Sánchez, G. Romo, M. Maldonado, A. et al. (1999) Etnozoología Mapuche: un estudio preliminar. *Revista chilena de Historia Natural*, (72), 595-627.

Villar, M. Amaya, S. (2010) Imaginarios colectivos y representaciones sociales en la forma de habitar los espacios urbanos. *Revista de Arquitectura*, 12, 17-27. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/1251/125117499003.pdf>

Waskul, D. et al. (2004) Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing, *Symbolic Interaction*, 27 (3) 333-356.

## TRABAJOS ACADÉMICOS

Acosta, F. (2020) *El deseo de ser un animal: Los furros y los animales de animales antropomórficos*, Universidad del Valle Atemajac. Disponible en <https://www.univa.mx/guadalajara/el-deseo-de-ser-un-anim-al-los-furros-y-los-animales-de-animales-antropomorficos/>

Fernández, M. (citado por Gonçalves, 2000) *El animal invisible. La imagen de los animales en los medios de difusión cultural*. Universidad de Barcelona, Departamento de Imagen y Diseño, Barcelona.

Gonçalves, L. (2015) *Antropomorfismo en la ilustración gráfica*, Editorial Universitat Politècnica de València. Disponible en <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/91389/267-4905-1-PB.pdf?sequence=1>

Maase, J. (2015) *Keeping the Magic: Fursona Identity and Performance in the Furry Fandom*, Western Kentucky University, Kentucky. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/43647970.pdf>

Saldías, G. (2008) Psicoterapia analítica en el viaje mítico de Pedro Urdemales. Pontificia Universidad Católica de Chile. Disponible en <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero40/urdemal2.html>

# ANEXO 1

## COTIZACIONES DE IMPRENTAS

Importadora Grafimpres Ltda.  
Román Díaz 952 - 945 • Providencia  
Fono/Fax: 22 236 3805 • 22 236 3806  
E-mail: [info@grafimpres.cl](mailto:info@grafimpres.cl)  
R.U.T.:78.709.210-1



N° 0643

Señor(es): José Gabriel Martínez

Fecha: 18 - 12 - 2021

Atención:

Fono:

Fax:

Por medio de la presente le comunicamos a usted lo siguiente:

Ítem	Cantidad	Detalle	Precio Unitario	Precio Total
1	300	Libros tamaño 18.2 x12.8 cms. impreso en papel couche 100 grs. a un color ( negro) tapas impresas en papel couche de 250 grs. a 4/4 colores mas polimate por tiro. Encuadernación Hot Mell.		2.560.000
<b>A ESTOS VALORES SE LES DEBE AGREGAR EL I.V.A.</b>				
<small>* Estos valores son más I.V.A. * Este presupuesto tiene una validez de 15 días * Las cantidades a despachar podrán tener una variación de más menos un 6%, las que se cobrarán a precio unitario. * Para la realización del trabajo se requiere la Orden de Compra * Acepto este presupuesto y todas las condiciones expresadas en él.</small>				

\* Todos los productos que utilizamos para imprimir son biodegradables.

**MIGUEL CUEVAS MERINO**

V°B° Grafimpres Ltda.

V°B° Cliente

**PRIMEROS PASOS EDICIONES**

**Representante Legal:** Patricio Vidal Toro

**Rut:** 13.343.156-k

**Dirección:** Río de Janeiro 333, Villa Brasilia Δ,  
Manzanal, Rancagua

**Giro:** Ediciones y servicios de publicidad

**Fono:** 9 87812952

**Mail:** editorial@ppediciones.cl

**Web:** www.ppediciones.cl



Rancagua, 20 de diciembre de 2021

**Cliente / Razón Social:** José Gabriel Martínez

**Email:** jgmartizol@gmail.com

**Teléfono:** +56 9 5135 2334

---

**DETALLE:**

Nombre de la obra: Libro cómic formato manga

Formato: tamaño 18.2 ancho x 12.8 alto cm

Cantidad: 300 ejemplares

Interior: 200 páginas impresión 1/1 en papel cuché opaco de 115 gr,

Portada: impresión 4/4 en papel cuché de 300 grs., polilaminado opaco

Encuadernación: Hot Melt

Terminación: Retractilado

**VALOR TOTAL (IVA INCLUIDO):**

**\$ 2.610.000**

---

**INFORMACIÓN PARA REALIZAR EL PAGO:**

Patricio Vidal Toro

Rut 13.343.156-k

Cuenta corriente N° 39900023247

Banco Estado

editorial@ppediciones.cl

---

\* Forma de pago: 3 cuotas precio contado (1 pic y dos cuotas iguales).

\* Cotización válida por 15 días.

\* Facturación primera y segunda categoría según corresponda.

---

# ANEXO 2

## CENSO AL FURRY CHILENO

La muestra corresponde a 149 miembros que respondieron esta encuesta voluntariamente, difundida en páginas *furry* chilenas en redes sociales y apps de conversación.

¿Se considera creador de contenido *furry* o antropomórfico de algún tipo?

- Sí: 58.
- No, mayormente consumo: 47.
- En parte, solo creo contenido de vez en cuando: 44.

¿En qué región de Chile vive?

- Arica y Parinacota: 1
- Tarapacá: 1
- Antofagasta: 2
- Atacama: 1
- Coquimbo: 11
- Valparaíso: 15
- Metropolitana: 80
- O'Higgins: 9
- Ñuble: 1
- Maule: 6
- Bío bío: 10
- Araucanía: 4
- Los ríos: 1
- Los Lagos: 4
- Aysén: 1
- Magallanes: 2

¿A qué rango etario pertenece?

- 18-19 años: 40
- 20-24 años: 63
- 25-29 años: 29
- 30-34 años: 15
- 35-39 años: 2

¿Cuál es su producto antropomórfico favorito? (Top 10)

- Beastars: 27
- Zootopia: 20
- No especifica (variedades): 12
- Arte furry general: 7
- Brand New Animals: 6
- Digimon: 5
- Agretsukko: 4
- Fursuits: 4
- Pokémon: 4
- Adastra: 3

¿A qué especie corresponde su *fursona*?

- Híbrido (varias especies): 33
- Zorro: 21
- Lobo: 19
- Perro: 13
- Mapache: 5
- Gato: 5
- León: 5
- Oso: 5
- Dragón: 4
- De ciencia-ficción: 4