



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

MONSTRUO Y BRUJA LATINA

Mujeres y estereotipos de la cultura popular.

Informe Proyecto de Título.

Camila Palma Soto

Profesor Guía.

Eduardo Castillo

Santiago, 2023.

Contenido

1 Fundamentación 3

- 1.1 Resumen 3
- 1.2 Oportunidad de diseño 3

2 Marco Teórico 4

- 2.1 Los Estudios visuales y la Representación de Imaginarios culturales 4
- 2.2 Distintos enfoques dados por los Estudios Culturales Latinoamericanos 7
- 2.3 Narrativa Gráfica, difusión de la memoria e identidad cultural 11

3 Antecedentes y Referentes 13

- 3.1 Representación histórica dentro de la narrativa gráfica 13
- 3.2 Representación Cultural dentro de la narrativa gráfica 16
- 3.3 Mujeres y feminismos en la narrativa gráfica 18

4 Discusión Bibliográfica 20

- 4.1 Construcción de Imaginarios. Historia y rol de los estereotipos monstruosos. . 20
- 4.2 Sincretismo cultural y reinterpretación de estereotipos en América Latina. 23

5 Descripción del Proyecto 26

- 5.1 ¿Qué? 26
- 5.2 ¿Por qué? 26
- 5.3 ¿Para qué? 26
- 5.4 Objetivos 26
- 5.5 Metodología 28
- 5.6 Destinatario y Audiencias 28

6 Desarrollo de la obra 29

- 6.1 Definición de Tipologías 29
 - 6.1.1 Imaginarios Culturales 30
 - 6.1.2 Pasado Histórico 36
- 6.2 Planificación del Contenido 43
- 6.3 Definición del formato de publicación 45
- 6.4 Referentes de estilo para la obra 46
- 6.5 Diseño y Desarrollo historia “Noches de Tormenta” 54
- 6.6 Desarrollo de páginas introductorias a capítulo “Las Cambiaformas” 65
- 6.7 Composición de viñetas replicables en otros formatos 70
- 6.8 Elección y Uso de tipografías 72

7 Postulación a los Fondos de Cultura 76

8 Proceso de trabajo 78

- 8.1 Tabla de Actividades 78
- 8.2 Calendarización y tiempos 79

9 Costos y financiamiento. 80

10 Palabras Finales y Conclusiones 81

11 Bibliografía 84

Anexo 1: Estructura y Guiones 88

Anexo 2: Transcripción y material Taller del dibujo al grabado 97

1 Fundamentación

1.1 Resumen

Este proyecto de creación se propone explorar los estereotipos femeninos monstruosos arraigados en leyendas populares latinoamericanas y registros históricos de brujería a través de la narrativa gráfica. La intención es analizar cómo estas representaciones han perdurado a lo largo del tiempo, influyendo en la percepción actual de la mujer en la sociedad, y contribuir así a la valoración y extensión de la cultura e historia latinoamericana.

A través de la revisión bibliográfica y la recopilación de mitos, leyendas y registros históricos, se identificarán los estereotipos comunes y se desarrollarán tipologías que las definan para ser plasmadas en una propuesta de novela gráfica. La obra aspira a sumergirse en los imaginarios culturales y fantásticos, dando un enfoque a las formas no-ideales de feminidad que quedaron registradas en la memoria colectiva, con el objetivo de desmitificar estas figuras dentro de su trasfondo cultural.

Palabras Clave: Cultura Latinoamericana, Estereotipos, Mitos y Leyendas, Narrativa Gráfica, Imaginarios Culturales.

1.2 Oportunidad de diseño

La creación de una narrativa gráfica que aborde estereotipos femeninos monstruosos en el contexto latinoamericano responde a la necesidad de cuestionar y presentar nuevas perspectivas sobre la representación histórica de las mujeres en la cultura popular de la región.

Muchos de los personajes observados en estos relatos representan imaginarios que perpetúan ideas machistas, roles sociales patriarcales y prejuicios coloniales religiosos. Otros, no obstante, permiten observar los procesos de intercambio cultural y reinterpretación de mitos a través del sincretismo entre las sociedades europeas colonizadoras y los pueblos indígenas.

La reinterpretación de estas historias, junto con la exploración de un estilo propio para la obra, busca aportar a la reflexión de los roles históricos femeninos y su representación en el imaginario visual latinoamericano. De esta manera, este proyecto podría encontrar su lugar en el mercado al resonar con tendencias literarias y culturales actuales, en sintonía con la constante publicación de obras que recopilan y reinterpretan la mitología latinoamericana y nacional.

2 Marco Teórico

2.1 Los Estudios visuales y la Representación de Imaginarios culturales.

La importancia del estudio de las imágenes radica en su capacidad de contener y entregar mensajes mediante el conjunto de elementos que las componen, y al igual que los textos y la oralidad, se convierten en otro mecanismo de comunicación. Además, nuestro contexto actual facilita el intercambio de imágenes y una variedad de otros referentes, lo que permite la construcción de un imaginario visual compartido por varias culturas. Esta especie de “cultura universal”, muchas veces se encuentra estandarizada y normalizada en favor de las concepciones de las sociedades con mayor influencia sobre la industria cultural. Por ello, las realidades y tradiciones locales de países como los latinoamericanos siguen mezclándose con estas referencias externas. Tanto lo que se recibe del extranjero como lo que ronda en el entorno regional acaba utilizándose por los individuos en la configuración de sus propios imaginarios, como referentes para entender el mundo, y en la construcción de su propia percepción con respecto a ese mundo.

Estos imaginarios, según el autor Miguel Rojas-Mix, se comprenden como “... el encadenamiento de imágenes con vínculo temático o problemático recibidas a través de diversos medios audiovisuales, que el individuo interioriza como referente”¹. Este autor reconoce el carácter persuasivo de las imágenes y su papel en las construcciones de mundo y cómo este se percibe por parte del individuo; sobre todo en la actualidad, que se ha caracterizado por la gran cantidad de estímulos visuales a los que se ven expuestas las personas en el cotidiano. El capital simbólico, o imaginarios, del que forman parte estas imágenes, replicado y modificado dentro de una cultura a través del tiempo, determinará la construcción de las identidades individuales y colectivas que surgirán, al enmarcar las experiencias, percepciones y conductas de los sujetos.

Tanto para Rojas-Mix (2006) como para Peter Burke (2001), las imágenes también representan un importante registro histórico, conservando aspectos que muchas veces escapan a los documentos escritos, al tratarse de actividades extraoficiales u originadas dentro de la contracultura; como muchas de las labores y prácticas femeninas, usualmente ignoradas por la historia oficial². Así, las imágenes como registros visuales de su época y objeto de creación, son capaces de dar un atisbo de las ideas que rondaban en la mente de sus creadores, en la cultura de la que eran parte, y demuestran su influencia sobre la memoria y el mantenimiento de las “visiones de identidad y alteridad”³ al representar valores y creencias respecto a temas como el género, la clase y la raza. Aunque estas ideas no son necesariamente verdaderas o perpetuadas de forma inalterada a través del tiempo, ya que, como comenta Brian Wallis: “... las distintas

1 Miguel Rojas Mix, *El Imaginario* (Buenos Aires: Prometeo Libros, 2006), 19.

2 Peter Burke, *Visto y no Visto*, el uso de la imagen como documento histórico (Barcelona: 2001) 104.

3 Rojas Mix en reseña de Matilde Carlos, “Civilización y Cultura del siglo XXI”. *Clío 8* Asociados. La Historia Enseñada, número 11 (Universidad Nacional de General Sarmiento): 160.

formas de representación no son naturales y fijas, sino, más bien, arbitrarias e históricamente determinadas...”⁴.

Para sociedades sin un gran uso o desarrollo del lenguaje escrito, como las americanas antes de los procesos de conquista, la palabra oral cumplía el rol de los textos al traspasar el conocimiento antiguo, su historia y sus tradiciones de una manera práctica, con una similar capacidad de crear imágenes mentales de referencia.

En las sociedades prehispánicas existían numerosos ejemplos de deidades y espíritus naturales vinculadas de alguna forma a animales nativos y paisajes comunes en la vida cotidiana de los grupos locales, los cuales llegan a ocupar papeles importantes dentro de los mitos de creación y otras leyendas compartidas; tendencia igualmente observada en las culturas clásicas de Europa y Asia. Sin embargo, esto no significa que pueda hacerse una correlación directa o exacta entre las connotaciones y significados intrínsecos asociados a cada tipo de zoomorfismo o hibridación, pues para el momento en que los imaginarios europeos y americanos se confrontaron, la doctrina católica ya se había reescrito sobre los antiguos simbolismos, y los cultos animistas o con panteones de dioses politeístas del antiguo continente eran más comúnmente tomados como idolatrías, y sus prácticas asociadas a las influencias diabólicas.

Otra forma en que se presentan estos elementos visuales reconocibles para una comunidad, es en variados instrumentos materiales de los pueblos originarios americanos como su joyería, vestimenta y utensilios cotidianos que muchas veces incluían adornos y grabados. Sus símbolos sagrados o representativos de las narraciones conocidas, podían ofrecer detalles sobre las jerarquías y relaciones sociales, como los patrones de la pintura corporal de la cultura selknam para el paso a la adultez; e imitaban el mundo natural que los rodeaba, como los grabados de Nazca o la producción de cerámicas con formas de animales. Sobre esto, Marcela Trujillo (Maliki), reconocida artista visual chilena, comenta: “El mito colectivo tiene que ver con los simbolismos y saberes ancestrales, por ejemplo, el animal, la planta o el lugar [adquieren] un significado tácito detrás que se remonta al [pasado histórico]”, en el contexto de una exposición de sus ilustraciones para el Archivo Nacional⁵, junto a la investigadora María Eugenia Mena respecto a una investigación sobre la brujería nacional. Continúa comentando que estos modelos de relación simbólica; “...son una manera de traspasar los conocimientos de una tribu o comunidad para que no desaparezca, sobre todo cuando no [existían] técnicas de escritura. Para las culturas indígenas cuya cultura se enseñaba por tradición oral, era práctico utilizar las cosas que existían alrededor como símbolos de una idea”⁶.

4 Brian Wallis en “Comunicación y Subversión: Estudios de género desde la Cultura Visual. Aportes de la Teoría Queer y los Estudios Visuales”. *Journal de Comunicación Social*. 2 (2014): 108.

5 Exposición “Brujería en Chile colonial: archivos e imaginarios”. 2020. Archivo Nacional.

6 Entrevista de Marcela Trujillo para video de exposición Brujería en Chile colonial. Archivo Nacional.

De esta forma, la existencia de estos signos visuales, en conjunto con los relatos comunitarios, facilitaban la conformación de un imaginario compartido y su interiorización por parte de los individuos. Se crean personajes e iconos que continúan siendo reconocibles para las comunidades a lo largo del tiempo, pues también son capaces de cambiar, evolucionar y adquirir nuevos significados en la medida en que se reutilizan. Esta interiorización de conceptos e ideas, determina los prejuicios con los que individuos de diferentes culturas afrontan y perciben el mundo, y se tornan difíciles de cuestionar. A esto, se debe justamente, la efectividad de los mitos y el folklore como herramienta educativa de los valores, tradiciones y límites sociales de una comunidad.

Para Yolanda Beteta, la identidad se construye “en sociedad” a partir de esta base referencial de imágenes culturales a las que se está expuesto desde la infancia. Por consiguiente, se torna de suma importancia volverse consciente de estos imaginarios como modelos identitarios, con connotaciones tradicionalmente aceptadas al respecto de la sexualidad, feminidad, masculinidad y demás, para lograr deconstruirlos y así formar una identidad propia e intencionada. Siendo el enfoque de su trabajo la reinterpretación de mitos y estereotipos clásicos sobre la mujer, Beteta señala: “La construcción de nuevas identidades a través de la subversión de los mitos decodifica el imaginario simbólico androcéntrico para crear nuevos modelos de feminidad”⁷.

Siendo todo imaginario colectivo o individual el resultado de un trasfondo ideológico, de construcciones artificiales y arbitrarias, y no necesariamente el reflejo de una verdad absoluta, sino de muchas formas de entender y percibir el mundo; entonces, en las representaciones visuales resultantes de ellas, se pueden encontrar los aspectos que generan la exclusión de otras diversidades de miradas, aspectos desde los cuales se pueda trabajar para su reestructuración hacia la inclusión. De esta manera, es posible explorar cómo a través de la cultura visual podrían llegar a “... representarse las identidades invisibilizadas y hacer denuncia de los estereotipos que aún están presentes en la sociedad”⁸.

7 Yolanda Beteta. “Las heroínas regresan a Ítaca. La construcción de las identidades femeninas a través de la subversión de los mitos”. *Investigaciones Feministas* vol 0 (Universidad Complutense de Madrid, 2009): 163.

8 Antonio Caballero-Gálvez, “Comunicación y Subversión: Estudios de género desde la Cultura Visual. Aportes de la Teoría Queer y los Estudios Visuales”. *Journal de Comunicación Social*. 2 (2014): 98.

2.2 Distintos enfoques dados por los Estudios Culturales Latinoamericanos.

Los estudios culturales latinoamericanos surgen como un campo interdisciplinario que busca comprender las manifestaciones culturales en la región, y cómo estas han sido influenciadas por la historia, la política, la economía y las diferentes luchas sociales.

En el libro *Nuevos acercamientos a los estudios culturales latinoamericanos* (2021), se explica que dentro de este ámbito han surgido varios giros desde las décadas de 1970 y 1980, que han cambiado los paradigmas de la teoría de la dependencia y los marxismos tercermundistas, que habían tenido mayor influencia sobre las ciencias sociales hasta aquel punto, hacia teorías del sistema mundial, la reestructuración financiera y los flujos migratorios. Estos cambios teóricos han llevado a la deconstrucción y superación de las limitaciones del Estado nación, que históricamente fueron útiles para la construcción de las identidades nacionales durante las luchas de independencia frente a las potencias coloniales, pero que en el siglo pasado comenzaron a ser criticadas por limitar la diversidad cultural dentro de los territorios y mantener las estructuras de poder y desigualdad socioeconómicas. Esto se debió en parte al impacto de los historiadores y académicos indios de estudios culturales en la década de 1990. El manifiesto del Grupo de Estudios Subalternos Latinoamericanos destaca la necesidad de distinguir entre el estado, la nación y el pueblo. El estado está históricamente al servicio de los intereses económicos de la burguesía, la nación es el resultado de las labores del estado y sus instituciones dominadas por la misma burguesía nacional blanca, y el pueblo es el conjunto de poblaciones subalternas cuya participación, formas de organización social, política y cultural deben ser visibilizadas⁹.

9 Michael Lazzara, et al. *Nuevos acercamientos a los estudios latinoamericanos: cultura y poder*. Editado por Juan Poblete, 1ra ed. (CLACSO, 2021): 16-17.

El enfoque crítico y comprometido de los estudios culturales latinoamericanos se origina en la necesidad de desafiar las visiones hegemónicas y colonialistas que han moldeado la cultura y la sociedad en la región. Como se menciona en el párrafo anterior, la deconstrucción de las limitaciones del Estado nación fue fundamental en la redefinición de las prácticas culturales como herramientas para la lucha social y la construcción de nuevas identidades y subjetividades.

En este sentido, los estudios culturales latinoamericanos se han enfocado en temas como la resistencia cultural, la hibridación y sincretismos, la identidad cultural, la memoria histórica y la participación política, entre otros. Estos temas son abordados con un compromiso social para cuestionar las estructuras de poder y construir alternativas a la dominación hegemónica; al control ejercido por una élite dominante para imponer su manera de pensar, actuar y ver el mundo sobre la mayoría de la población.

En comparación con los estudios culturales realizados en las escuelas estadounidenses, los estudios culturales latinoamericanos se distinguen por su mayor interés en esta cultura popular, concepto utilizado y estudiado por académicos como Barbero y Canclini, y entendida por ellos como las prácticas culturales que emergen de las clases subalternas y que son marginadas por las élites culturales. En este sentido, los estudios culturales latinoamericanos buscan analizar cómo la cultura popular se convierte en una arena de lucha y de construcción de diversas identidades. A través del estudio y análisis de la cultura popular, los estudios culturales latinoamericanos han visibilizado las prácticas de resistencia y subversión de los sectores populares, y han destacado su importancia en la lucha contra las opresiones y exclusiones sociales. En lugar de ver la cultura popular como algo trivial o subordinado a la cultura hegemónica, se busca entender su potencial transformador y su papel en la construcción de identidades y subjetividades alternativas.

Sobre el enfoque decolonial.

El decolonialismo o poscolonialismo es un enfoque teórico y crítico que surge en respuesta al colonialismo y la dominación cultural y política de los países europeos sobre los países colonizados en Latinoamérica, Asia y África. El objetivo principal de este enfoque es desafiar y dismantelar la dominancia cultural y política de las naciones europeas y de Occidente, y reivindicar la historia, la cultura y las identidades de los países colonizados. Dentro de sus métodos de estudio, se incluyen el análisis de textos literarios, cinematográficos y artísticos, así como la investigación histórica y social.

En el contexto latinoamericano, el poscolonialismo se centra en la crítica a la colonización española y portuguesa, así como en las consecuencias que ésta tuvo sobre la identidad, la cultura y la política de las naciones americanas. Se busca analizar y cuestionar las relaciones de poder que se establecieron durante la época colonial y que todavía persisten. En su ensayo *El giro decolonial*, Nelson Maldonado-Torres señala:

“Si la modernidad se representa a sí misma como racional y secular, el giro decolonial la revela como inseparable de elementos del colonialismo [tales como] la naturalización de una no-ética de la guerra que hace de actos como la aniquilación y la violación comportamientos esperados respecto a poblaciones y cuerpos marcados negativamente por la colonialidad”¹⁰.

Plantea que este “giro decolonial” también propone a la modernidad occidental, surgida desde los colonialismos, como un problema y una realidad que debiera ser cuestionada más que como un proyecto que se deba

10 Nelson Maldonado-Torres. “El giro decolonial”. Capítulo de *Nuevos acercamientos a los estudios latinoamericanos: cultura y poder*. (CLACSO, 2021): 194-195.

continuar, con bases ideológicas que justifican y naturalizan acciones problemáticas de violencia y sometimiento de ciertos grupos ante otros.

En este sentido, los temas principales que aborda el poscolonialismo son la identidad, la cultura, la raza, el género y la política. Se enfoca en la revisión crítica de los discursos y narrativas que han sido impuestos por los países colonizadores, y busca visibilizar las voces y las perspectivas de los grupos marginados y oprimidos por el colonialismo. Para Maldonado-Torres, el pensamiento decolonial busca “mostrar la relevancia de espacios intersticios [y las] relaciones ancestrales con territorios y conexiones de gentes a través de espacios y tiempo que resisten la incorporación en un imaginario geopolítico”¹¹. Este enfoque nos permite poner en valor y ayudarnos a entender cómo algunas expresiones culturales tradicionales en distintas regiones conservan sus orígenes prehispánicos, a pesar de los procesos colonizadores y de sincretismo cultural; nos permite reconocer la diversidad cultural y la importancia de las raíces ancestrales que han resistido la opresión y la exclusión histórica. Por ejemplo, en la región andina, la Pachamama es una deidad que se ha mantenido vigente dentro de las expresiones culturales a lo largo de los siglos; en la región mesoamericana, el culto a la diosa Coatlicue, diosa madre de la tierra y la fertilidad para los aztecas; o la celebración del Día de Muertos son ejemplos de cómo la cultura prehispánica sigue presente en la actualidad.

11 Maldonado-Torres. “El giro decolonial”. (2021): 197.

El enfoque decolonial, por lo tanto, ha tenido un gran impacto en los estudios culturales latinoamericanos, ya que ha permitido una revisión crítica de la historia y la cultura de los países de la región, y ha dado voz a los grupos marginados y oprimidos. Además, ha permitido una revisión crítica de los discursos y narrativas que se han construido sobre Latinoamérica desde los estados colonizadores, cuestionando su validez y su relevancia.

Sobre los feminismos.

El principal objetivo de la teoría feminista es propiciar el análisis crítico hacia los modelos patriarcales establecidos. Así, se reconocen las estructuras impuestas por los sistemas de control, pero con el fin de plantear formas de revertirlos y sustituirlos. Esto puede configurarse como una estrategia para la intervención política consciente y concreta en los contextos locales o hacia la generalidad¹². Tales intervenciones, buscan que los métodos y suposiciones de los sistemas patriarcales pierdan su poder y funcionamiento, aclarando cómo su dominio ha sido posible, pero, a la vez, logrando que este ya no sea viable¹³. Para Gross, esto persigue el fin de establecer la autonomía femenina, que implica la capacidad de rechazar las normas preestablecidas y buscar la autodefinición. De esta forma, las mujeres demuestran su deseo de definir sus propios referentes; un ejemplo de ello a nivel de la visualidad puede verse en el

12 Elizabeth Gross. ¿Qué es la teoría feminista?, en Debate Feminista Mansour, traducción capítulo de libro *Feminist Challenges. Social and Political Theory*, 1986., vol 12 (Universidad Nacional Autónoma de México, 1995): 93.

13 Gross. ¿Qué es la teoría feminista?, 94.

trabajo reiterado dentro de las olas del feminismo hacia la reivindicación del estereotipo de la bruja, para entenderla como una mujer subversiva y disidente, en vez de un monstruo nacido de la debilidad femenina ante la corrupción.

14 Joanne Hollows. *Feminismo, Estudios Culturales y Cultura Popular*. Capítulo del libro *Feminism, Femininity and Popular Culture*. (2000): 16.

Sobre las “imágenes de la mujer”, Joanne Hollows (2005) señala que, a mediados de los años setenta, las feministas estadounidenses que se desenvolvían en las ciencias sociales, comenzaron a desarrollar fuertes críticas sobre las representaciones que se hacían de las mujeres en los medios, y cómo ello influenciaba la percepción de las audiencias sobre lo masculino y femenino y los roles de cada género¹⁴. De forma similar, Beteta (2009) se refiere a una “violencia simbólica”, respecto a las técnicas utilizadas durante el proceso que comenzó varios siglos atrás para la implementación del sistema social patriarcal, cimentado en la cultura por medio de símbolos e imágenes denigratorias al respecto de la naturaleza femenina. Como resultado, este proceso intensivo, implantado en las comunidades a través de su imaginario, resultó en un mecanismo muy eficiente y duradero de control sobre las masas, debido a que se “... dificulta revertir el proceso de socialización, ya que requeriría cuestionar unas estructuras mentales forjadas de manera inconsciente”¹⁵.

15 Yolanda Beteta. “Las heroínas regresan a Ítaca. La construcción de las identidades femeninas a través de la subversión de los mitos”. *Investigaciones Feministas*. (2009): 164.

16 Mariela Acevedo. “Una reflexión sobre los aportes de la Epistemología Feminista al campo de los Estudios Comunicacionales”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* N° 54. (2015): 139.

En este creciente interés hacia el cuestionamiento de estos estereotipos, tanto del hombre como de la mujer, constituidos en la cultura mediante los esfuerzos conjuntos de la literatura, el arte, y más actualmente, el cine y la industria audiovisual, Acevedo (2015) señala que las feministas comienzan a plantearse la relación que tiene la ausencia y eliminación de las mujeres en la historia del arte y la ciencia para el establecimiento de estos estereotipos, y cuál sería el impacto de su inclusión¹⁶.

Retomando la tendencia al cuestionamiento de estereotipos habituales, una estrategia que ya es utilizada por muchas feministas para deconstruir y reestructurar los arquetipos y el lenguaje androcéntrico tradicional que se ha utilizado históricamente para representar a la mujer, es el revisionismo de mitos (*revisionist mythmaking*). La poeta y crítica feminista Alice Ostriker ha acuñado este término para referirse a la práctica de reimaginar los mitos tradicionales, como los cuentos de hadas, la mitología clásica y las leyendas medievales, con una perspectiva feminista. El objetivo de esta práctica es reescribir la historia y las narrativas culturales para incluir y empoderar a las mujeres.

2.3 Narrativa Gráfica, difusión de la memoria e identidad cultural.

Por narrativa gráfica nos referimos a una forma singular de contar historias que hace uso de imágenes secuenciales yuxtapuestas, a veces combinadas con texto, para crear una experiencia estética para el lector¹⁷. Según Scott McCloud, uno de los teóricos más influyentes en los estudios de la narrativa gráfica, esta forma de usar imágenes secuenciadas para contar historias no surge en el siglo XIX con el boom de la industria del comic, sino que ha estado presente en la historia de las sociedades humanas por mucho tiempo, en manuscritos precolombinos, en tapices representando las batallas de los normandos en Inglaterra y hasta en los murales de sepulturas egipcias¹⁸.

El cómic, y la narrativa gráfica como género en particular, han logrado establecerse con una constante popularidad entre los medios modernos. Se ha implantado dentro de la cultura de masas al sostenerse en esta "... frenética sociedad eminentemente intermedial, globalizada [y] llena de tecnologías emergentes de gran impacto visual"¹⁹. Este medio sigue atrayendo cada vez más lectores de todas las edades y contextos sociales gracias a su capacidad de abordar temas complejos de una manera accesible y emocionalmente impactante. Esto se logra mediante la unión de la palabra escrita con los elementos visuales, que se refuerzan y complementan entre sí de manera única. Las imágenes pueden ilustrar situaciones o emociones de una manera que el texto por sí solo no podría hacer, mientras que el texto puede proporcionar contexto, explicación o diálogo que complementa la imagen.

Según la escritora y teórica, Ana Merino, dentro del espacio cultural del comic, la novela gráfica llega a consolidarse gracias a la aparición de obras como *MAUS*, un recuento autobiográfico de supervivientes del holocausto. Esta novela, junto a otros ejemplares con líneas narrativas autoconcluyentes y estéticas mejor trabajadas, abren el camino hacia la evolución de una narrativa gráfica dirigida a un público adulto, más diverso y "serio". Para Merino, obras como *MAUS* marcan el surgimiento de la forma testimonial y documental dentro de este medio de producción cultural²⁰.

Estas historias testimoniales muchas veces involucran problemas de represión, pobreza y las diversas amenazas a la supervivencia de los grupos o individuos sometidos. Por otro lado, a través de la memoria y el recuerdo del pasado histórico obtenido de los individuos de un grupo o región, es posible conformar una identidad colectiva; cuáles han sido las condiciones y las temáticas que como comunidad los han afectado y se ven reflejadas en sus narrativas, pues "La memoria y el recuerdo representan dos cualidades humanas fundamentales para generar pensamiento crítico y avanzar hacia sociedades más justas e igualitarias"²¹.

17 Scott McCloud. *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*. Traducida, primera ed. (Ediciones B, 1995): 9.

18 Scott McCloud. *Cómo se hace un cómic*: 10-15.

19 Amezcua, Luis Alberto Pérez. "Tecnopoïesis azteca: el mito de Coatlicue y la "nueva mexicanidad". (2017): 81.

20 Ana Merino, "Memory in Comics: Testimonial, Autobiographical and Historical Space in *MAUS*." (2010): 1-2.

21 David García-Reyes, Sergio Ruiz. "Memoria histórica en la narración gráfica chilena contemporánea". *Universum* vol. 36, n.2 (2021): 1.

La narrativa gráfica en Latinoamérica tiene una historia y evolución propia, influenciada tanto por las corrientes artísticas y culturales europeas, estadounidenses, y en ocasiones incluso desde el manga japonés; como por las tradiciones e historias locales, siendo de sus temas recurrentes la exploración de la propia identidad y cultura, con una tendencia a la crítica social y política.

Ana Merino, dice sobre la industria de la región que, “... el cómic latinoamericano, en sus inicios, estuvo marcado por el costumbrismo y la búsqueda romántica de lo identitario a través de paisajes y personajes ‘típicos’”²², pero que, una vez que este medio llega a consolidarse, comienzan a surgir autores que reflejan un gran interés en los aspectos sociales y culturales influyentes en la región, y utilizan sus obras como puente para apuntar o criticar asuntos como “... el impacto de la actualidad política, el uso de estereotipos de género, raza o clase con función crítica o paródica, la autorreflexión acerca del medio, y las posibilidades expresivas que ofrece en su relación con los lectores y la crítica”²³. Para Merino, los comics pueden ser una herramienta importante desde donde observar la sociedad, y también con la cuál preservar y difundir la cultura y las tradiciones populares latinoamericanas, con géneros desde la sátira política hasta la narrativa histórica.

22 Ana Merino, Tania Pérez, Brittany Tullis, “Introducción: El cómic: intertextualidades, discursividades y paratextos en el arte secuencial de América Latina”. Revista Mitologías Hoy, vol. 20 (2019): 11.

23 Ana Merino. Introducción: El cómic (2019): 11.

3 Antecedentes y Referentes

3.1 Representación histórica dentro de la narrativa gráfica

Como se ha mencionado anteriormente, muchos teóricos y estudiosos de la narrativa gráfica han señalado la capacidad particular del cómic y la novela gráfica para indagar en el pasado histórico y la memoria, principalmente por sus elementos visuales que acompañan a una narrativa secuencial, similar a lo logrado en el cine. García-Reyes y Ruiz lo expresan así en su artículo sobre “Memoria histórica en la narración gráfica chilena contemporánea” (2020):

“El cómic se convierte así en una valiosa herramienta para analizar diferentes procesos históricos, sociales y culturales junto a la reflexión que de los mismos realizan los artificios, local y globalmente. En muchas ocasiones, los relatos secuenciales operan como una eficaz narración que la naturaleza visual del formato favorece, seduciendo a un amplio espectro de lectores”²⁴,

convirtiendo al cómic y sus derivados en un medio de fácil acceso para un gran espectro de la población general, y parte de su contenido de principal cercanía para “... los marginados de la historia y la política”²⁵.

En su texto “Memory in Comics”, Ana Merino reflexiona sobre la capacidad del comic y la novela gráfica de ser otro medio por el cual es posible recoger, resguardar y representar la memoria histórica y cultural: “El cómic, como espacio cultural, incorpora formas tanto testimoniales como documentales, [...] Lo testimonial da énfasis a lo concreto, a lo personal, centrándose en los detalles minúsculos de la vida de mujeres, presos políticos y otros sujetos marginados”²⁶. En esta línea, analiza la novela gráfica *MAUS* de Art Spiegelman, “una crónica de la vida de las familias judías bajo la ocupación nazi contada en términos de animales divertidos, con gatos jugando a los nazis y ratones a los judíos”²⁷. En la obra, Spiegelman recupera sus raíces familiares, utilizando el testimonio de su padre como hilo central para tejer otras historias paralelas.

Otro ejemplo de memoria histórica autobiográfica es la novela gráfica *Persepolis* de Marjane Satrapi, quien nos presenta acontecimientos de su

24 García-Reyes, David. Ruiz, Sergio. “Memoria histórica en la narración gráfica chilena contemporánea”. UNIVERSUM. (2020): 498

25 Antonio Altarriba en “Memoria Histórica en la narración gráfica chilena contemporánea”. (2020): 498.

26 Ana Merino, “Memory in Comics: Testimonial, Autobiographical and Historical Space in MAUS”. (2010): 1.

27 Ana Merino, “Memory in Comics”: 2.



Viñetas capítulo “El pañuelo”, de la novela gráfica *Persépolis* vol. 1 publicado por Norma Editorial (Barcelona, 2003). Muestra uno de los cambios que se produjeron a causa de la revolución Iraní; en el año 1980 comienza a ser obligatorio para las niñas usar pañuelo en el escuela. En su primera página Satrapi cuestiona su implementación, y aclara que como niña y estudiante desconoce su utilidad y rechaza esta medida.

28 Elena Pérez.
Marjane Satrapi, la
artista que redibujó
Irán. *Dossiers feminis-
tes*, n. 21. (2016).

29 Pérez. Marjane
Satrapi: 41-43.

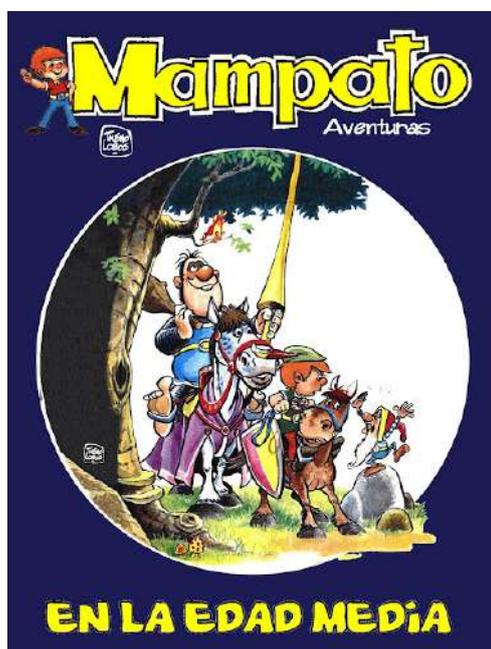
vida durante la época de la revolución iraní. La artista utiliza un estilo de dibujo simple pero efectivo y un lenguaje sencillo para contar su historia, lo que la hace más accesible para los lectores que no están necesariamente familiarizados con la historia y la cultura iraníes. Elena Pérez, en su artículo²⁸, analiza esta novela gráfica y señala que la importancia de tomar un punto de vista personal dentro de la obra no solo se da por el recuento de los sucesos históricos durante la revolución islámica, sino que también ayuda a “deshacer”, o al menos desafiar algunos estereotipos occidentales hacia las sociedades de medio oriente, y también a visualizar la situación de la mujer dentro de su país. Si bien, este mismo punto de vista personal implica que existirá una marca de la propia subjetividad y percepción, pues al crearse un traspaso de esta recapitulación de eventos al formato narrativo, necesariamente habrá que jugar entre lo real y ficticio; además, Satrapi contaba con una posición privilegiada gracias a su familia y su crianza, en oposición con muchas otras iraníes, pero de todas formas comparte vivencias que pueden volverse transversales al resto de su comunidad. La oportunidad que brinda su relato es poder entender injusticias y sufrimientos experimentados por un colectivo, al ser reconstruidos desde la perspectiva y el recuerdo de un solo individuo²⁹.

Este registro histórico hecho a través de los cómics no siempre se trata de historias autobiográficas, pues se puede utilizar la narrativa visual como una herramienta eficaz para la educación histórica y cultural del pasado, reconstruyendo acontecimientos y personajes por medio de los registros históricos o testimonios de terceros. Nuevamente, el uso versátil de los recursos visuales y estilísticos, y la capacidad del cómic y la novela gráfica para dar voz a aquellos que a menudo son marginados o ignorados en la narrativa histórica predominante, da oportunidades de representar perspectivas alternativas que enriquezcan la comprensión del pasado

y el presente, y permitan entregar la información usualmente encontrada en textos de una forma más atractiva para su extensión y aprendizaje, ya sea en el ámbito escolar o para consumo general.

Un ejemplo popular dentro del mundo de las historietas chilenas con publicaciones seriadas sería la obra creada por Eduardo Armstrong y Themo Lobos, *Mampato* (1968-1978), historieta principalmente dirigida a un público infantil que, instalándose en el género de ciencia ficción, presentaba aventuras ficticias insertas en diversos espacios y momentos de la historia universal, valiéndose de

Revista *Mampato* N° 35-45 (1970). Ogu y Mampato en la Edad Media. Dibujos por Themo Lobos. “La corte del Rey Arturo”, fue una de las aventuras más populares de la revista, que lleva a Mampato al reino de Camelot, incorporando como compañero a Ogu. En su aventura son ordenados caballeros por Arturo y deben combatir a la hechicera Morgana.



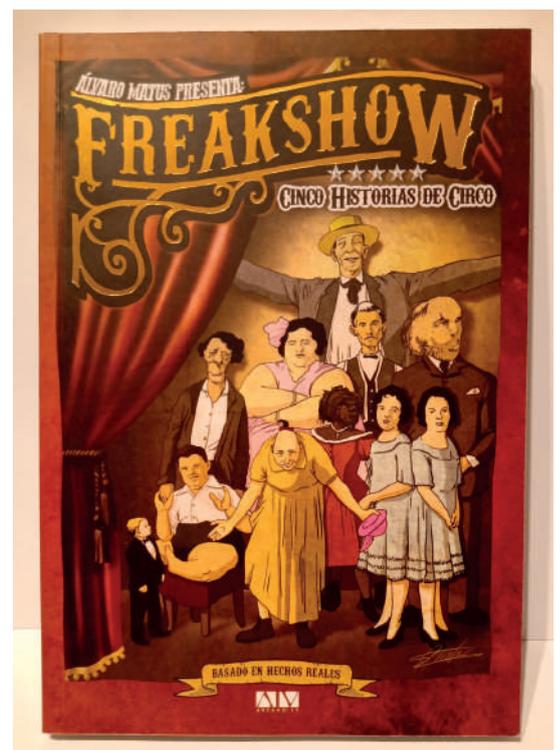
una extensa documentación para ilustrar los contextos históricos y personajes con los que interactuaba el protagonista.

Dentro de referentes más actuales del mundo de la narrativa gráfica se puede hacer mención de la autora y artista Pía Prado Bley, en específico, sobre la representación de minorías en conjunto con la visualización histórica nacional, está su novela gráfica *Estrellas de la Pampa* (2015), una historia ficticia dentro del género BL (Boys Love), donde presenta el romance entre dos mineros del salitre a principios de siglo XX en el norte de Chile, que se conocen en una protesta por mejores salarios y condiciones laborales y que mueren en la matanza de la Escuela Santa María de Iquique en 1907. Camila Gutiérrez, investigadora en los estudios visuales y teórica, analiza cómo la autora utiliza los elementos visuales de la narrativa gráfica y del subgénero específico del BL para hacer una crítica local e histórica. En su ponencia, “El BL en Latinoamérica: La migración estética en narrativas gráficas contemporáneas” (2022), dice que la circulación global que alcanza hoy el cómic gracias a los formatos digitales y la popularidad de este subgénero,

“... crea un canal para comunicar las problemáticas de las identidades y sexualidades queer, [...] se da visibilidad a injusticias laborales, la inequidad en el acceso a beneficios sociales y las dificultades históricas, religiosas o de clase que afectan a las personas que viven una sexualidad no normativa en Chile. [...] La fluctuación entre lo histórico, lo local y lo genérico global de la obra *Estrellas de la Pampa* permite que esta proyecte la narrativa y las preocupaciones locales del amor queer hacia superficies globales de recepción”³⁰.

Otro referente dirigido a un público adulto es la novela gráfica *Freakshow* (2018), que relata cinco historias emblemáticas del “circo de fenómenos” durante su auge, que fue entre fines del siglo XIX y mediados del siglo XX, aproximadamente. A través de estos relatos se expone el dilema moral y ético que implica la exposición de personas con deformidades en espectáculos de este tipo. Se busca la reflexión del lector acerca del contexto social e histórico de los circos de fenómenos en occidente, en donde los protagonistas se vinculan hacia la fealdad, lo diferente o lo grotesco. El autor e ilustrador Álvaro Matus realizó el arduo trabajo de investigación, recopilación y selección de las 5 historias representadas, e intentó ceñirse a los datos históricos disponibles para la creación del guión, pero fue necesario rellenar los vacíos con sucesos ficticios para conseguir una narración coherente dentro del libro.

30 Gutiérrez, Camila. “El BL en Latinoamérica: La migración estética en narrativas gráficas contemporáneas”. Ponencia presentada en mesa de discusión: BL en México y Chile para Encuentro Internacional de Narrativas Gráficas, Dibujos que Hablan 2022.



Portada *Freakshow*. *Cinco historias de circo*. Editorial Arcano IV (2018). Autor e ilustrador Álvaro Matus.

3.2 Representación Cultural dentro de la narrativa gráfica

Dentro de la narrativa gráfica latinoamericana se pueden divisar una amplia gama de imaginarios culturales, creencias, tradiciones, mitos y leyendas locales. Estos elementos han sido utilizados por los autores para explorar temas relevantes para la región, como la identidad, la historia y las problemáticas sociales. Merino afirma que el comic “... se ha consolidado abriendo importantes espacios de diálogo y reflexión académica sobre la cultura del siglo pasado y las realidades contemporáneas que lo inspiraron”³¹. En este sentido, la presencia de mitos y leyendas en la narrativa gráfica latinoamericana es una forma de reafirmar la identidad cultural de la región. Al incluir estos elementos, los autores y autoras no solo están recreando historias populares y tradiciones, sino que también están construyendo una narrativa que se conecta con las raíces culturales y la memoria colectiva local.

31 Ana Merino, Tania Pérez, Brittany Tullis, “Introducción: El cómic: intertextualidades, discursividades y paratextos en el arte secuencial de América Latina”. Revista Mitologías Hoy, vol. 20 (2019): 11.

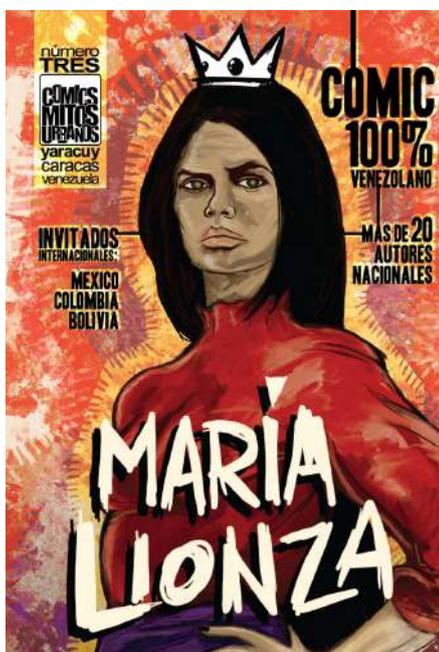
Merino también ha hablado sobre cómo los cómics se han utilizado como una forma de explorar la identidad y la cultura latinoamericanas, y cómo los autores han utilizado este medio para cuestionar y criticar los problemas sociales y políticos de la región. Sobre esto reflexiona que en las últimas décadas el comic ha servido para “...registrar las contradicciones entre cultura popular y letrada, entre lo autóctono y lo universal, al tiempo que hace crónica de la vida cotidiana”³².

32 Ana Merino. Introducción: El cómic, (2019): 12.

Un ejemplo que ilustra la aparición de tradiciones y cultura popular dentro de la narrativa gráfica producida en Latinoamérica sería el proyecto venezolano de corto aliento, *Comic Mitos Urbanos*, en sus tres volúmenes publicados buscó presentar personajes del imaginario colectivo y de la cultura popular del país: Machera, Doctor Knoche y María Lionza, cada volumen dedicado a un respectivo personaje en donde compilaban historias cortas dibujadas por distintos artistas, mezclado con artículos que explicaban la historia, creencias y las variantes del mito alrededor de cada personaje. Gabriel Jiménez, escribe en un artículo introductorio para el volumen 3, *María Lionza en Historietas*, que,

33 Jiménez, Gabriel. María Lionza, la nueva edición. Acceso el 12 de abril, 2023.

“El ser humano ha mostrado, a través de toda su historia, la necesidad imperativa de crear mitos. [...] Toda sociedad, grande o pequeña, en mayor o menor grado, se ha trazado la búsqueda de una identidad interior a través de cosmogonías que le posibilitan el acceso a mundos imaginados, y ellos tienden a forjar una perfecta correspondencia con sus dioses”³³.



Volumen dedicado a la figura de María Lionza del proyecto editorial *Comics Mitos Urbanos* (2011) Portada por Rafael Marquina.

Viñeta “¿Qué es un brujo?” publicada tanto en formato digital en las cuentas del Correo Brujo del Maule como dentro del libro impreso.

Esta es la primera imagen que aparece en el cuerpo del primer volumen publicado (p. 5). Define qué es lo que se considere un brujo en la creencia de la región y menciona sus poderes principales.



La figura de María Lionza es muy importante entre algunas comunidades religiosas dentro de Venezuela. Mezcla de mitología precolombina con inclusión de símbolos y narrativa católicas debido al mestizaje, se piensa que el mito original se unió a la veneración de la Virgen de la Victoria del Prado de Talavera que practicaban los españoles que se establecieron por la zona de Quibayo. En la creencia actual se le atribuye el poder de otorgar favores terrenales, como otras figuras de vírgenes y santos. Jiménez continúa su artículo refiriéndose a la motivación de utilizar el medio del cómic para la representación de estas figuras de importancia cultural, diciendo, “... no podía faltar el lenguaje de la historieta, un lenguaje que toma de la narración, la plástica y el cine, de lo visual y de lo escrito, para conquistar sus lectores...”. Se refiere también a la mezcla de historias creadas por diferentes artistas como variantes que pueden valerse de la tradición oral o la iconología posterior, y que en otras la historia “... se vuelve actual al ser interpretada desde el contexto de hoy, con el interés adicional de involucrar al dibujante del propio comic como parte del argumento, en una suerte de viaje por el tiempo”³⁴.

34 Jiménez, Gabriel. María Lionza, la nueva edición.

En el mercado nacional se puede hacer mención de *Catacumba*, de Germán Adriaola, una serie de comics chilenos de terror ficticio que muestra personajes de leyendas urbanas familiares y a veces algo desconocidas. En sus volúmenes se ha hecho mención a personajes históricos como La Quintrala o los brujos chilotes, así como vampiros y otros espectros de las historias de terror presentes en la cultura local. Incorpora relatos de diferentes lugares de Chile y así aporta a la recuperación y transmisión de sucesos del imaginario popular que no son parte de la educación tradicional de la historia del país. Otro proyecto destacado y publicado durante el último año es el dirigido por Pablo Durán Troncoso, “El Correo Brujo del Maule”. Se trata de un trabajo de recopilación de relatos y leyendas locales que fueron traducidos al formato del comic, con el objetivo de “... rescatar y preservar parte de las creencias y el folclor mágico de la región del Maule”³⁵. La publicación de un primer volumen se realizó a mitad de año, en el que el autor hace una recopilación de las gráficas antes compartidas por las redes sociales del proyecto. En sus primeras páginas muestra el material referido a las descripciones de las características que toman las creencias sobre los brujos de la región, hay explicaciones de sus poderes, de las hierbas y herramientas que utilizan y formas para contrarrestar sus ataques, en la segunda parte del libro, incluye algunas de las historias que la gente le ha compartido sobre ocurrencias en la región, también representadas en el formato de viñetas.

35 Descripción propia del autor sobre la obra, compartida en las cuentas oficiales del proyecto. (elcorreobrujodelmaule)

3.3 Mujeres y feminismos en la narrativa gráfica.

La narrativa gráfica ha permitido a los artistas explorar y reinterpretar la influencia de los estereotipos y roles de género en la evolución de las sociedades latinoamericanas. La autora e ilustradora chilena Sol Díaz, dice en una entrevista para la Universidad Diego Portales que la representación de la mujer en la narrativa gráfica está cambiando de mano de las dibujantes, pues “... hay muchas más mujeres autoras hablando desde lo que son, sin miedos, tocando temas personales, hablando de ser mujer desde nuestra propia realidad, sin tener que preocuparse de gustarle a los demás, sin preocuparse de perfecciones, de normas y limitantes que vienen desde fuera”, y que gracias a esto y la inmersión de la mujer en los ámbitos creativos se ha generado una apertura a la exploración de temas más diversos, antes cuestionados, quizás por su falta de “seriedad” o importancia desde la perspectiva más patriarcal: “... se están considerando importantes otros temas, se está ampliando la mirada y con eso aparecen historias desde la autobiografía, desde la fantasía, las emociones, lo cotidiano”³⁶.

36 Sol Díaz. “Hay muchas mujeres autoras hablando de ser mujer desde nuestra propia realidad”. Entrevista Cátedra Mujeres y Medios, Facultad de Comunicación y Letras, Universidad Diego Portales.



En sus dos volúmenes de *Bicharracas*, Díaz utiliza el humor para abordar temas como la menstruación, la sexualidad y el empoderamiento femenino. Con un estilo de dibujo colorido y expresivo, la autora representa a mujeres diversas y complejas, desafiando los estereotipos de género y ofreciendo una visión positiva y liberadora de la feminidad.

Ilustración de los personajes de *Bicharracas* de Sol Díaz con motivo de la marcha para el día de la mujer de 2019. Sus personajes están vestidas como tres íconos femeninos; “la negra” vestida de bruja; “la fea” representa a Eva con la manzana; y “la peluda” está caracterizada como Medusa.

En *Virus Tropical* (2011), una novela gráfica de Power Paola, hace poco adaptada a la animación, la artista aborda su propia historia como joven ecuatoriana creciendo en una familia disfuncional, afectada por el prejuicio machista de su padre y la sociedad que la rodea, y representa su viaje por el mundo hacia la autoconsciencia, la rebeldía, y la búsqueda de su identidad. Claudia Andrade destaca en la obra:

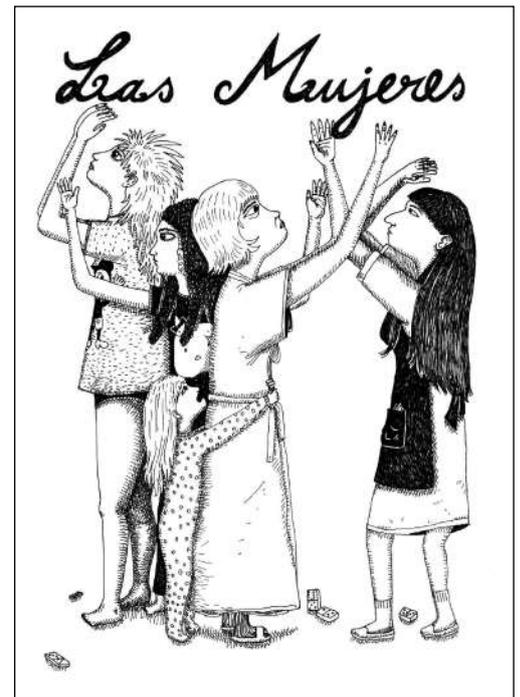
“... la presencia de un yo-enunciador que cuestiona abiertamente la construcción simbólica androcéntrica que legitima y naturaliza la subordinación de la mujer. La niña, incluso antes de nacer, es catalogada por un facultativo como un “virus tropical”, situación que, si bien se presenta con cierta jocosidad, muestra de manera concreta una

mirada acerca de lo femenino como 'una enfermedad infecciosa', [...] un 'algo extraño' que debe ser puesto en observación y, en caso de ser necesario, verse sometido a los dispositivos de control patriarcal, representado aquí por las figuras masculinas (médicos y padre, en primera instancia; después compañeros de curso y parejas)"³⁷.

Con un enfoque íntimo y personal, Power Paola aborda temas como la sexualidad, la familia y la inmigración, ofreciendo una visión de la vida de una mujer joven en la sociedad latinoamericana. Confronta la idea de ser mujer en una casa llena de mujeres, donde la figura del padre raramente está presente, pero que, sin embargo, impone un ambiente opresivo bajo los valores e ideales católicos sobre la identidad femenina. Las figuras religiosas como la Virgen María que se utilizan para adoctrinar a las niñas a ser "buenas y obedientes" y profesar la fe del padre, se contrastan con el trabajo de vidente de la madre ligado a la superstición y la hechicería, ambos aspectos que conviven en la cultura popular latinoamericana.

Como ellas, diversas autoras han contribuido significativamente a la representación de las mujeres en la narrativa gráfica, utilizando los personajes femeninos, reales o ficticios, para expresar estas ideas. De esta manera, la reinterpretación de personajes históricos o cotidianos; humorísticos o monstruosos; y otros presentes en la cultura popular como brujas y lloronas, han sido utilizadas para hacer crítica y sátira de los roles de género y estereotipos en la sociedad.

La ilustradora chilena Catalina Corvalán tiende a incluir diversos personajes basados en la mitología y leyendas nacionales en sus novelas gráficas, que combina con elementos de la cultura japonesa y el estilo clásico del manga shōjo; esto, junto a sus fondos y paisajes naturales detallados crean su estilo característico. En sus obras *Austral* (2017), y *Eut Eut* (2021) Corvalán despliega una serie de entes sacados de la mitología chilota para complementar sus tramas de fantasía; sus personajes ordinarios se enfrentan y conviven con estos seres sobrenaturales en una especie de realismo mágico situados en escenarios del sur de Chile. En *La colina de los Tordos* (2020) explora y realiza una ligera reinterpretación de la figura de las brujas, en lugar de retratarlas como villanas o personajes inherentemente malvadas, la artista presenta una visión más matizada de su actuar y estado emocional, cuestionando la forma en que estas mujeres pueden ser despreciadas por parte de sus comunidades debido al miedo y los malos entendidos.



37 Claudia Andrade. "Narrativa visual producida por mujeres en Latinoamérica: El autocómico como espacio de cuestionamiento y denuncia". UNIVERSUM (2019):24-25

4 Discusión Bibliográfica

4.1 Construcción de Imaginarios. Historia y rol de los estereotipos monstruosos.

Las civilizaciones antiguas se valieron de diversas narraciones y mitologías para transmitir sus valores y límites morales. Dentro de estas narraciones han existido diversas representaciones femeninas, usualmente relegadas a los roles de sumisión o antagónicas a los héroes masculinos; a estas últimas, en gran medida, se les atribuyeron poderes sobrenaturales. Tanto en las culturas antiguas de Europa, como en las sociedades nativas americanas, pueden observarse diosas, espíritus y criaturas con poder sobre la vida y la muerte. Así mismo, desde los mitos clásicos se comienza a cargar estas representaciones de estereotipos que reflejaban los miedos masculinos, siendo estos los creadores mayoritarios de las narraciones, hacia los misterios y facetas de la identidad y comportamiento femenino de los que no se tenía control. Los arquetipos resultantes formaban parte de una variedad de monstruos femeninos; sirenas, vampiras, medusas, y un sinnúmero de híbridos sobrenaturales son parte de los “monstruos femeninos” que, sumados al caso de las brujas, las *femme fatales* y sus variantes, visualizan lo prominente y efectivo que es el uso de estas construcciones en las sociedades, creadas desde lo imaginativo e irreal, y replicadas en lo concreto dentro de la literatura, la oralidad y las imágenes religiosas, para “... transmitir sus valores y

límites morales con una finalidad pedagógica, estableciendo así el rol que cada individuo debía desempeñar dentro de la comunidad. De esta forma, los mitos clásicos constituyen herramientas básicas de socialización en lo referente al género, puesto que su naturaleza trascendente y, por lo tanto, su incuestionabilidad fijan en el imaginario colectivo el papel que deberán desempeñar hombres y mujeres”³⁸.

38 Marín, M. Martínez, A. Santiago, A. Yúfera, C. “El imaginario de la ambigüedad. Monstruos femeninos en el mundo antiguo”. (2011): 199.

39 Yolanda Beteta, “La sexualidad de las brujas. La deconstrucción y subversión de las representaciones artísticas de la brujería, la perversidad y la castración femenina en el arte feminista del siglo XX”. *Dossiers Feministes*, n°18 (2014): 295.



Grabado del sabat de los brujos, en versión ilustrada del libro clásico *Malleus Maleficarum*, 1486.

Dentro de los “monstruos femeninos” más icónicos e influyentes en la cultura moderna, además de conservar una mayor presencia en las discusiones y estudios de historiadoras, teóricas sociales y feministas, se debe destacar la figura de la Bruja. La filóloga e investigadora Yolanda Beteta, declara que “... ninguna representación monstruosa de la naturaleza femenina ha tenido tanto eco en el imaginario colectivo como la iconografía de la bruja medieval.”³⁹.

Este es un personaje arraigado en la cultura popular, representada ampliamente en diversos ámbitos como la literatura, el cine y el arte. La variedad de esferas que aportan a su conformación permiten definirla desde distintas áreas. En su calidad de

estereotipo, Burke la identifica como parte del conjunto referido a las comunidades de “los otros”. En el libro *Visto y No Visto*, señala a las brujas como un caso extremo de “alterización” de la figura femenina, hecho desde la mirada masculina, donde se le asociarían elementos o códigos visuales tradicionales de deshumanización; como rasgos faciales grotescos o características animalísticas⁴⁰. Para Carolina Cravero, la bruja se torna monstruosa al ejemplificar las desviaciones femeninas respecto a una “construcción específica de mujer, sexualidad y feminidad a partir de poderes reguladores”; desviaciones cuya criminalización se produce de forma masiva e institucionalizada durante la caza de brujas, si se estudia desde una perspectiva de género respecto a la victimización histórica de las mujeres⁴¹.

En relación a este tópico, se han realizado varios estudios con enfoque histórico respecto a la “caza de brujas”, sus posibles causas y sus efectos económicos y sociales. Uno de los más importantes y reconocidos es la investigación realizada por Silvia Federici, plasmada en su libro *Calibán y la bruja*. Federici entiende la caza de brujas como un proceso de interés político-económico iniciado por los Estados europeos, que dilapidó cualquier poder que las mujeres pudieran ejercer dentro de sus comunidades, al construir de forma progresiva esta figura femenina demonizada, con las que se aleccionaba y atemorizaba continuamente a la población. Este suceso rebajó la condición de la mujer al devaluar completamente el trabajo femenino, y criminalizar las prácticas de control y expresión sexual. Al negarle a las mujeres el control de sus cuerpos, se las confina al trabajo reproductivo, y al negar su capacidad laboral dentro del mercado en beneficio del trabajo masculino, se encasilla su labor productiva como “tarea doméstica” o “no-trabajo”, forzando las figuras del matrimonio y la familia como única opción de supervivencia⁴².

Estas restricciones para participar activa y libremente del mercado y del escenario público, fuera del hogar, también las identifica Burke al señalar el “silencio de los documentos oficiales”, que obliga a los historiadores a recurrir a las imágenes para estudiar las actividades sociales y laborales en las que participaban las mujeres; prácticas consideradas dentro de una “economía extraoficial”⁴³. La nueva organización del trabajo y la completa subordinación resultante de la mujer ante el hombre hace que “las mujeres mismas se conviertan en bienes comunes, y el trabajo femenino en recurso natural, disponible para todos”⁴⁴. Esto no habría sido posible sin un intenso proceso de degradación social, y la “caza de brujas” cumple un papel importante como campaña del terror para establecer la nueva función social que se busca asignar a la mujer. Esto tuvo un gran efecto psicológico desmotivante y de inseguridad, principalmente para los colectivos femeninos al atacar prácticas tradicionales, sus relaciones sociales y los conocimientos traspasados exclusivamente entre mujeres⁴⁵. Como se ha mencionado, modelos de deslegitimación como estos han existido a lo largo del tiempo en distintas culturas, y enfocados a variados

40 Peter Burke, *Visto y no Visto, el uso de la imagen como documento histórico* (Barcelona: 2001), 125-126.

41 Carolina Cravero, *Brujas: del estigma y criminalización a la resignificación para la lucha feminista*. (2014)

42 Silvia Federici, *Calibán y la Bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. 2ª ed. (Editorial Tinta Limón, 2019): 165-172.

43 Peter Burke, *Visto y no Visto, el uso de la imagen como documento histórico* (2001): 103-104.

44 Federici, *Calibán y la Bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. (2019), 173.

45 Federici. *Calibán y la Bruja*, 179-183.

grupos de individuos. Si bien el que sostuvo la caza de brujas podría considerarse uno de los más exitosos dentro de los estados occidentales, al exportarse el modelo de persecución para apoyar el proceso de colonización, siendo utilizado para infundir terror y desestabilizar a las comunidades de los pueblos originarios:

“... al perseguir a las mujeres como brujas, los españoles señalaban tanto a las practicantes de la antigua religión como a las instigadoras de la revuelta anti-colonial, al mismo tiempo que [se] intentaba redefinir las esferas de actividad en las que las mujeres indígenas podían participar”⁴⁶.

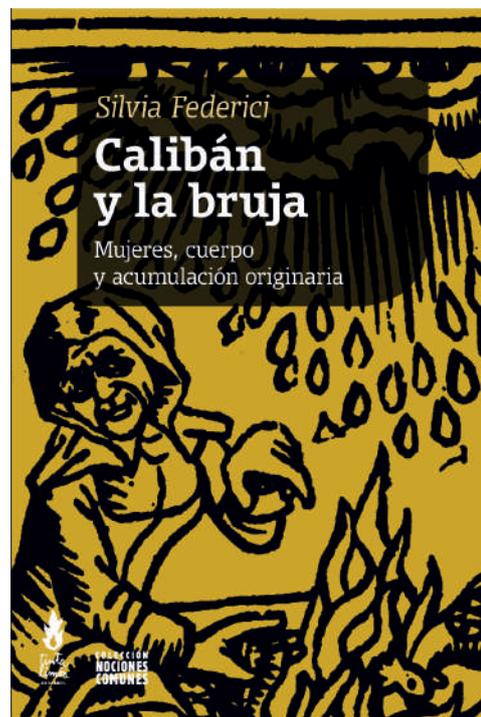
46 Federici, Calibán y la bruja, 363

47 Felitti, Karina. “Brujas Feministas: Construcciones De Un Símbolo Cultural En La Argentina De La Marea Verde”.. 1a Ed. Ciudad Autónoma De Buenos Aires: CLACSO; México: Centro De Estudios Latinoamericanos Avanzados. (2021).

Considerando lo anterior, en el caso de Latinoamérica la imagen de las brujas y la práctica de la brujería se enmarca dentro de las creencias mágicas que se han conservado y evolucionado desde la época prehispánica, y que aún están presentes en las tradiciones y el cotidiano del pueblo. Debido a esto, los estudios sobre la figura de la bruja vienen fuertemente asociados con la percepción de qué aspectos abarcan las habilidades de estas brujas, hechiceras o chamanes; las supersticiones, cosmovisión y prácticas espirituales de las comunidades y, a veces, hasta algunos movimientos sociales. Karina Felitti, por ejemplo, explora la relación de las feministas argentinas con el ícono de la bruja, y la convergencia entre la práctica de la brujería con las premisas del movimiento actual⁴⁷.



Grabado y portada de tratado demonológico de Ulrich Molitor, *De Lamiss et Pythonicis Mulieribus* (Sobre mujeres hechiceras y adivinas), 1489. Se representa a dos mujeres alrededor de un fogón conjurando la lluvia mediante la fabricación de una poción hecha con distintos animales, se puede ver un gallo y una serpiente en las manos de cada una.



Portada de *Calibán y la bruja*, utilizando el mismo grabado. 2ª edición, 2019, de Editorial Tinta Limón, Buenos Aires.

4.2 Sincretismo cultural y reinterpretación de estereotipos en América Latina.

Debido a su pasado colonial, las culturas de los países latinoamericanos se conforman por una mezcla de creencias y tradiciones indígenas, europeas, africanas y, con mayor alcance en los últimos siglos (XX y XXI), se ha percibido la enorme influencia sociocultural que Estados Unidos representa dentro de la “cultura de masas” de las sociedades occidentales.

En el pasado, la mujer indígena gozaba de mayor libertad política y social dentro de su comunidad antes de la invasión española. Con el mestizaje, se extendió la fe cristiana y los roles de género que defendía la iglesia, en el que la estabilidad social y espiritual de la familia estaba a cargo de la buena conducta moral de la mujer, y en especial la madre. La figura de la madre comparte su relevancia en el catolicismo y los cultos precolombinos, ya que en ambos se asocia la naturaleza femenina con la tierra y la fertilidad; las diosas precolombinas, profundamente asociadas a la naturaleza y la vida, se mezclan con el rol de María en el catolicismo, y surgen a la vez personificaciones y variantes de esta como la Virgen de Guadalupe en México y la Virgen del Carmen en Chile, volviéndose íconos espirituales que inspiran gran devoción colectiva, y se les asigna el papel de protectoras del territorio en el que surgen. Esto, debido a que se les designa una disposición más comprensible, piadosa y cercana hacia el pueblo que las figuras masculinas de mayor jerarquía, poder y autoridad. Como expone la autora en un artículo sobre los arquetipos de la mujer latinoamericana: “En la religiosidad popular latinoamericana aparece como mucho más importante la figura de la virgen que las del padre, hijo y espíritu santo. La Virgen es el producto del sincretismo entre lo indígena y lo español. Es una figura que no tiene poder público, sino que está a la sombra y, por lo tanto, está del lado de los pobres, de los oprimidos, y los puede proteger”⁴⁸.

48 Katarzyna Róžańska, “Los arquetipos de la mujer en la cultura latinoamericana”. (2011): 4.

En las ilustraciones y escritos de Felipe Guamán Poma de Ayala para los reyes españoles, queda registrada la historia y tradición oral de la antigua civilización andina, y da muestra de estas facultades espirituales y sobrenaturales atribuidas a los personajes femeninos que acompañan a los héroes masculinos. El sincretismo cultural que se gesta en la época también se expresa con la aparición de los santos y la imagen de la virgen a lo largo de la narración, indicando el cambio de creencias que comenzaba a expandirse por el mestizaje y la administración colonial dominante. El mito de Mama Huaco, ilustrado para “La primera historia de las reinas Coya”, la señala como madre del inca Manco Capac, fundador de la dinastía incaica. Se la identifica como una hechicera que hablaba con demonios y objetos inanimados del mundo natural, además de presentar una sexualidad libre antes de convertirse en madre por causa del diablo. Mama Huaco no es una madre tradicional desde la mirada católica, y en el periodo en el que se registra la historia, esto se utiliza como argumento

LA PRIMERA HISTORIA DE LAS REINAS COYA MAMA HUACO



Grabado Mama Huaco, ilustración de Felipe Guamán Poma de Ayala en *La nueva Coronica y buen gobierno*. Texto: "La primera historia de las reinas Coya Mama Huaco Coya."

para determinar el mal fundacional del imperio inca, además de un ejemplo de lo que es y no debe ser una mujer en la época de la colonia. A pesar de esto, se pone registro de su gran conocimiento, el buen gobierno que llevó junto a su hijo y los milagros que realizaba en favor del pueblo, y especialmente los pobres. Su conexión con el diablo y la hechicería no elimina su faceta maternal hacia los que están bajo su cuidado. De igual manera que Mama Huaco, en muchas prácticas populares latinoamericanas se confunden santas y hechiceras, al nublarse los límites de lo que se consideran milagros religiosos o hechicería sobrenatural en la matriz cultural de lo cotidiano.

Revisando el contexto de los pueblos andinos durante la colonización, las reformas a las prácticas socio-culturales, la difamación y persecuciones religiosas no

lograron volver del todo a la comunidad en contra de las llamadas "brujas". Federici remarca que la brujería comenzó a percibirse fuertemente relacionada con la protección de las tradiciones ancestrales y la resistencia política consciente en la zona, debido a que las mujeres que continuaron defendiendo las prácticas espirituales nativas fueron también quienes defendieron con mayor fuerza los territorios sagrados y las libertades de las comunidades⁴⁹. Así también, se aprecia la misma identificación que realiza el feminismo de la bruja como una figura contestataria.

49 Silvia Federici, *Calibán y la Bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. 2ª ed. (2019): 173.

50 Felitti, Karina. *Brujas Feministas: Construcciones De Un Símbolo Cultural En La Argentina De La Marea Verde. Religiones y Espacios Públicos En América Latina*. 1a Ed. Ciudad Autónoma De Buenos Aires: CLACSO; México: Centro De Estudios Latinoamericanos Avanzados - CALAS, (2021).

Esta asociación continúa traduciéndose en los activismos modernos del territorio latinoamericano. Karina Felitti (2021)⁵⁰, observa los procesos de reapropiación y resignificación política en Argentina de la figura de la bruja como ícono y mártir feminista, las formas en las que se le asocia con las actitudes de protesta, autonomía e intereses contemporáneos, como los ecológicos. Para esta autora, la popularización del feminismo en Argentina coincide con la extensión en las clases medias urbanas de espiritualidades femeninas alternativas como las nuevas prácticas personales de la brujería, gracias a los medios de comunicación y los intereses generacionales en cuestiones de justicia social. Concluye que ambas tendencias coinciden en aspectos que las hacen compatibles ideológicamente, a la vez que se presentan como formas complementarias para las mujeres jóvenes en búsqueda de referentes para la definición de una identidad personal y colectiva. Por consiguiente, se entiende que el sincretismo cultural que se produjo durante la colonia entre los nativos americanos con los países colonizadores y los esclavos africanos, enmarcó en gran medida lo que hoy se considera brujería en la región latinoamericana, el papel de la bruja en las comunidades y su cotidiano, y el rango de sus habilidades. Así también, surgieron otros entes femeninos sobrenaturales asociados a los actos de brujería y las supuestas influencias diabólicas que se encontraban tan esparcidas por el continente americano de

acuerdo con las enseñanzas de la iglesia católica y los poderes eclesiásticos, que interpretaban todo aquello que se saliera de la cosmovisión cristiana como posibles acercamientos al diablo.

Muchas de estas apariciones, diablillas y hechiceras cambia-formas surgen a lo largo de todo el territorio, y algunos de sus elementos pueden compararse tanto a leyendas originales de los estados europeos, como a diosas y ánimas de las culturas prehispánicas, por lo que parecen ser más el resultado de una combinación ante el encuentro de los dos mundos, que un descendiente directo del personaje original en una u otra narración específica. A esta mezcla cultural, se añaden las diferencias entre las cosmovisiones de los distintos imperios y pueblos americanos, y las vivencias específicas de cada región bajo la dominación europea durante sus periodos coloniales, lo que crea las diversas variantes locales.

La historiadora chilena María Eugenia Mena, al hablar sobre su proyecto de imaginarios en la brujería colonial, realizado en base a una investigación previa sobre los juicios realizados en el país, comenta que:

“Los imaginarios de la brujería son completamente disímiles en toda Latinoamérica, porque cada lugar geográfico [agrega] lo que le es propio, y lo que se puede explicar dentro de ese espacio. [Es decir], la brujería chilena no tendría ningún punto de comparación con la brujería de otros lugares del mundo. Por lo tanto, son fenómenos e imaginarios propios de cada una de las comunidades, y eso les va otorgando [cierta] veracidad histórica, que se rescata a través de relatos, folclore y tradición oral.”⁵¹

51 María Eugenia Mena. “Pócimas, aquelarres y pillanes: representaciones e imaginarios en los casos de brujería en Chile colonial”. Archivo Nacional. (2016).

Si bien los rasgos identitarios de cada comunidad, sobre todo del sistema de creencias, se reflejan en distintas variantes de un mito, diferenciando cada iteración de la otra, lo cierto es que sí es posible comparar y agrupar distintos imaginarios del territorio americano. Debido al intercambio cultural de los pueblos precolombinos y el proceso de colonización compartido bajo la corona española, existe un gran conjunto de ideas compartidas sobre las formas, rituales y poderes que poseerían las personas capaces de realizar hechicerías, y una abundante similitud respecto a las supersticiones asociadas a estos entes femeninos sobrenaturales, cuyas leyendas se replican en diversas culturas de norte a sur. Conservan o diversifican sus elementos unas de otras, acorde a la distancia geográfica y la mezcla de culturas nativas con extranjeras. Este es el caso para apariciones de la creencia popular como las viudas, lloronas, cabezas errantes, llamaradas o mujeres voladoras; casi siempre mutiladas de alguna forma, que abundan en las noches y anuncian tragedias, asustan o matan a quienes se las encuentre, dependiendo del país o región.

5 Descripción del Proyecto

5.1 ¿Qué?

Propuesta de narrativa gráfica que busca explorar los estereotipos femeninos monstruosos arraigados en el imaginario colectivo latinoamericano a través de la reinterpretación de leyendas populares y registros históricos de brujería sucedidos en la región.

5.2 ¿Por qué?

Debido a que, en las representaciones monstruosas femeninas de la cultura popular, podemos encontrar diversos estereotipos negativos y de castigo, roles de género dominantes del pasado y sus herencias culturales en las sociedades latinoamericanas, respecto al papel y percepción de la mujer dentro de las comunidades americanas a través de la historia.

5.3 ¿Para qué?

Se espera contribuir a la valoración y extensión de la cultura e historia latinoamericana al realizar esta recopilación e interpretación de distintos sucesos, relatos y leyendas locales; y a la vez, dar otra mirada a estos imaginarios en torno a las formas no-ideales de feminidad que quedaron registradas en la memoria colectiva y se transmiten hasta hoy.

5.4 Objetivos

5.4.2 Objetivo General:

Representar estereotipos femeninos monstruosos dentro de la cultura popular latinoamericana mediante la realización de una novela gráfica.

5.4.3 Objetivos Específicos:

1. Levantar información relevante en torno a los imaginarios culturales sobre los personajes y estereotipos femeninos monstruosos latinoamericanos.

- Revisión bibliográfica de investigaciones sobre imaginarios culturales y de referentes visuales sobre mitos y leyendas referidas a personajes femeninos sobrenaturales monstruosos de la cultura latinoamericana.
- Revisión de investigaciones y registros sobre casos de acusaciones de brujería por parte de la inquisición en territorio latinoamericano.

2. Analizar las principales tipologías y estereotipos observados.

- Recopilación y selección de figuras y personajes similares (análisis comparativo), a modo de determinar estereotipos representativos para incluir en el proyecto.
- Descripción de las tipologías, caracterización de los estereotipos encontrados y determinación de las variantes a representar.

3. Diseñar una propuesta gráfica.

- Estructuración del contenido, conceptos y argumento general de cada historia a representar.
- Recopilación de referentes visuales para construcción de personajes y estilo general de la obra.
- Definición formato y tipo de publicación.
- Traspaso del guion a bocetos y storyboards. Diseño de personajes principales y portadas capítulos.
- Definición de estilo general y paletas de colores.
- Dibujo, entintado y pintado digital con programa especializado en diseño de comics.

5.5 Metodología

Este proyecto de creación busca visibilizar los estereotipos femeninos monstruosos presentes en leyendas y relatos populares latinoamericanos, con el fin de analizar cómo reflejan los roles de género y las herencias culturales del pasado histórico en la percepción de la mujer en la sociedad actual. Se llevará a cabo en tres etapas principales: la recopilación de información relevante, el análisis de las tipologías y estereotipos observados, y el diseño y desarrollo de los elementos que compondrán la novela gráfica.

La primera etapa de recopilación constará de una revisión bibliográfica y de referentes visuales relacionados a mitos, leyendas y registros históricos de acusaciones de brujería en territorio latinoamericano. En la segunda etapa, se realizará un análisis comparativo para determinar los estereotipos representativos presentes en las historias y casos recopilados, definiéndose las tipologías, sus variantes y el contenido a representar. Finalmente, se procederá al diseño y desarrollo de los elementos gráficos que compondrán la novela gráfica, para esto, se determinará un estilo visual propio para la obra.

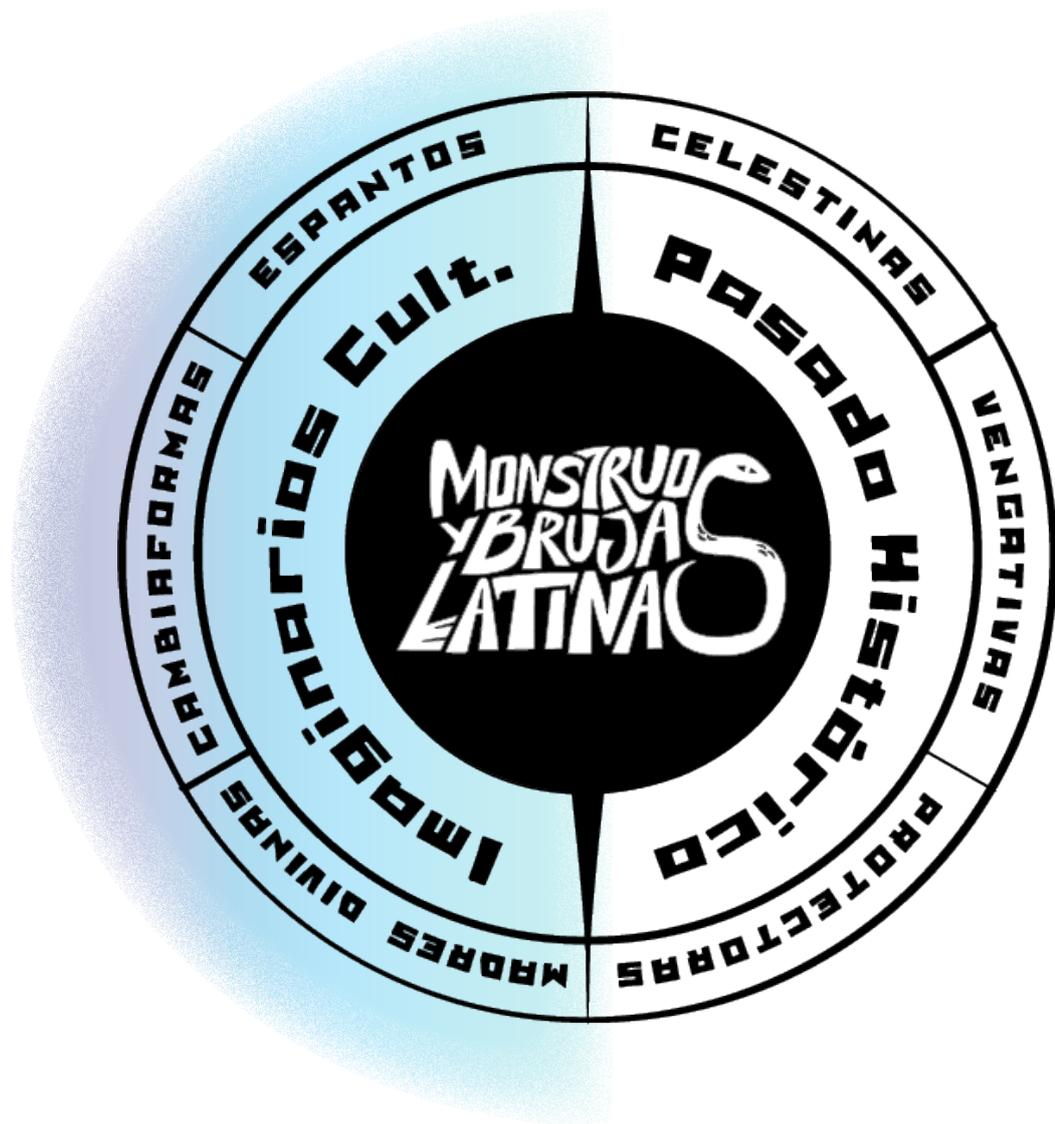
5.6 Destinatario y Audiencias

El proyecto busca aportar en la extensión de los imaginarios culturales latinoamericanos y fomentar la reflexión en torno a las ideas sobre los roles femeninos que estos perpetúan, lo cual podría resultar atractivo para diferentes audiencias. Por un lado, jóvenes y adultos interesados en la cultura popular latinoamericana y que prefieran el consumo de cómics y novelas gráficas como medio de lectura. También resultaría de utilidad para profesionales y estudiantes en los campos de la antropología, historia, sociología y otros que busquen explorar la cultura e historia latinoamericana a través de los mitos y leyendas. Por último, activistas o personas simpatizantes a los feminismos, a quienes les interesen los temas de representación histórica y visual de las mujeres en la cultura latinoamericana.

6 Desarrollo de la obra

6.1 Definición de Tipologías

El análisis y posterior definición de tipologías para la clasificación de los principales estereotipos es una de las primeras etapas para el desarrollo de este proyecto. Su objetivo es identificar patrones y tendencias en la representación de personajes femeninos sobrenaturales monstruosos en la cultura latinoamericana. Para ello, se llevó a cabo una recopilación y selección de figuras y personajes presentes en distintos relatos y creencias populares, buscando sus posibles similitudes y diferencias a través de un análisis comparativo, además de la lectura complementaria de otras investigaciones relacionadas a estos imaginarios culturales. Además, se revisaron artículos de carácter recopilatorio sobre registros de acusaciones inquisitoriales sobre brujería en el territorio latinoamericano, donde se presentan las características principales del rol social y las supersticiones que existían alrededor de estas mujeres. Como resultado, se determinaron 6 tipologías distintas para representar algunos de estos grandes conjuntos de relatos, repartidas entre los encontrados dentro del imaginario cultural, o en el pasado histórico latinoamericano, las cuales se describirán junto con una caracterización del estereotipo principal que representan y la mención de algunas variantes específicas.



6.1.1 Imaginarios Culturales

Las tipologías usadas dentro del conjunto de los Imaginarios Culturales, busca describir características recurrentes en algunas de las leyendas latinoamericanas más populares, son variaciones de modelos o estereotipos ampliamente extendidos en las narraciones de la región. Cada localidad cuenta con su propia versión de estas leyendas. Estas, en gran medida, son el resultado del sincretismo entre las raíces prehispánicas y la colonia española; la fusión del imaginario nativo americano con la doctrina europea, especialmente los valores católicos de los conquistadores, que provocaron un cambio en las connotaciones morales de estas figuras, añadiendo un carácter malévolo y diabólico a las deidades y entes precolombinos de las que a veces derivan.

Espantos

Dentro de los “Espantos”, se observan figuras monstruosas, como las viudas, lloronas, ceguas y tundas, quienes se presentan como espectros que provocan terror en aquellos que se encuentran con ellas debido a su aspecto, conducta y sonidos. Se asocian con cuerpos de agua o cuevas en las montañas y entre los bosques, marcando lugares peligrosos, donde se aparecen a transeúntes y con gritos y llantos anuncian desgracias; en muchas versiones se les añade la característica de seductoras, con el objetivo de ser castigadoras de las personas que han cometido alguna ofensa o de baja moralidad.

Cambiaformas

Dentro de las “Cambia formas” están las historias influidas por las creencias indígenas, visiblemente generalizadas dentro de las culturas animistas y politeístas prehispánicas, de que ciertas personas como los chamanes, sabios y curanderos, tenían la habilidad de transformarse en animales mediante el conocimiento de las plantas y conexión con las ánimas y seres espirituales naturales. Con el mestizaje, estos chamanes se convirtieron en brujos y brujas, y sus prácticas fueron asociadas con actos malvados. En general, la práctica común de hechicerías en esta clase de historias incluye la desarticulación o mutilación de alguna parte del cuerpo que se deja atrás como ancla, seguido en varios casos de un zoomorfismo, lo que les da la habilidad a estas mujeres y brujas de transportarse por las noches con mayor facilidad para hacer sus mandados y anunciar o provocar calamidades a la población cercana.

Madres Divinas

Las “Madres divinas” se refieren a la imagen de las madres y deidades femeninas asociadas a la fertilidad y la naturaleza, y muchas veces descritas como reinas de las aguas o la luna. Se encuentran presentes en diversas culturas y religiones desde la época precolombina hasta la influencia del catolicismo español en América Latina. Estas divinidades a menudo se consideran madres de los dioses o de la humanidad, y muchas pueden ser vistas como protectoras del territorio donde se originan y benefactoras de aquellos que están bajo su cuidado.



Espantos

Esta categoría de relatos se destacan dentro del folclore en distintas partes del mundo y en una gran variedad de culturas. Existía en el panteón Maya, por ejemplo, la figura de Xtabay, descrita ahora como la diosa de los suicidios y “pecados carnales”, cuya narrativa guarda relación con figuras posteriores de esta clasificación, pues se decía que seducía a los hombres como una bella mujer, y al abrazarlos revelaba un aspecto monstruoso que los mataba o los volvía locos. Desde personajes como estos pudieron evolucionar las distintas versiones que se encuentran hoy, mezcladas con el acervo cultural español y distribuido por el avance de la conquista y el posterior intercambio de las colonias dominadas.

En Latinoamérica, la figura predominante entre el acervo cultural sería, por supuesto, La Llorona. La dupla Martos-García señalan que, en el caso de esta leyenda, se podría hablar incluso de “... una familia de leyendas de La Llorona, cuyas versiones se ramifican a lo ancho y a lo largo de América”⁵². Este personaje se vincula con la noche, lo funerario infernal y el agua, y comparte similitudes con otros arquetipos mitológicos que al igual que ella, actúan como predadores, interponiéndose en el camino o apareciendo por sorpresa y ocasionando algún efecto negativo. Su actuar puede también compararse con las damas blancas españolas, igualmente asociadas con el agua y las apariciones nocturnas solicitando auxilio y entregando malos presagios. La diseminación de este tipo de leyendas sugiere que es una imagen transcultural susceptible de transmitirse y prosperar de un entorno a otro. Algunas de sus variantes más populares surgen en el imaginario criollo durante la época de la colonia. En este contexto, la leyenda hacia reflejo de la relación entre las indígenas y los españoles, su carácter moral y abusivo, la muerte, desprendimiento o prejuicio ante los hijos como resultado de esto, así como la falta de entendimiento de la cosmovisión indígena por parte de los colonizadores cristianos.

La influencia de la colonización española también se evidencia en otras variantes de estas leyendas. Por ejemplo, la Cegua, vista en Costa Rica y Nicaragua, presenta una ilusión monstruosa que cambia la apariencia de su rostro a la de un esqueleto de caballo, un animal introducido por los conquistadores europeos.

52 Alberto Martos
García, Aitana
Martos García.
Nuevas lecturas de La
Llorona: Imaginarios,
Identidades y
Discurso Parabólico.
UNIVERSUM vol 30
N°2 (Talca, 2015): 180.

Cambia formas

Entre las diversas figuras, se encuentran las voladoras. En Chile son brujas que se caracterizan por sacarse las tripas antes de adquirir alas de pájaros, o desprenderse la cabeza como chonchones para hacer sus vuelos nocturnos; En Argentina y México, hay versiones en las que se prenden fuego y espantan a quienes las ven, simulando llamaradas inextinguibles. Caen en esta categoría algunas de las variantes más conocidas sobre la leyenda de “La Calchona”, historia extendida en el centro-sur de Chile sobre una mujer que se unta ungüentos para transformarse en oveja y pasear inadvertida por las noches. La naturaleza de la calchona varía según las regiones, siendo considerada inofensiva por algunos y violenta por otros, castigando a las hijas desobedientes o infieles⁵³, a veces incluso acercándola a la clasificación anterior de los espantos.

Otra figura destacada es la bruja de las Huastecas en México, posiblemente derivada de la creencia en los nahuales y las Tlahuelpuchi, quien se desarticula las piernas y se transforma en un ser con características de pájaro, y se decía que chupaba la sangre de los niños y bebés. Las Tlahuelpuchis eran mujeres chupasangre de la creencia azteca, que podían tomar el aspecto de pavos, búhos, halcones y otras aves nocturnas o de rapiña, luego de un ritual en donde quemaban hierbas y se embarraban las cenizas para desprender sus piernas y transformarse.

El animal en el que se transforma cada figura determina en parte su naturaleza y sus acciones. Cabe destacar, algunas de estas variaciones comparten otros elementos dentro de la narrativa; muchas de estas mujeres tienen esposos, pueden tener hijos o no, o vivir bajo el rumor de haber sido madres infanticidas; realizan sus actividades a las espaldas de los hombres y estos al percatarse, destruyen las pócimas y herramientas con las que realizan sus brujerías para, a continuación, desaparecer e impedirles el reencuentro con sus familias, además de condenarlas a permanecer transformadas y vagando por los rincones de sus antiguas comunidades. El que estas mujeres hayan realizado calamidades o solo mantenido el secreto de sus poderes no marca una diferencia en su desenlace. Figuras como la Tlahuelpuchi en México y La Calchona en Chile comparten en un sinnúmero de variaciones el mismo destino,

“Finalmente, el castigo, la conclusión de todos los relatos, es el elemento que viene a restaurar el orden perdido. El marido destruye las piernas de la tlahuipuchtli, el hombre domina a la mujer y todo regresó a la normalidad.”⁵⁴

53 José Vicuña Cifuentes. Mitos y Supersticiones recogidos de la tradición oral chilena. Imprenta Universitaria (1915):334.

54 Roberto Martínez. El Nahualismo. Capítulo “El hombre Nahualli y sus funciones”. Universidad Nacional Autónoma de México. (2016): 403.

Madres Divinas

55 Maribel Lacave.
“Relectura del Mito Chilote de la Pincoya”.
Artículo publicado en libro *Insularidad e Imaginario Cultural Canarias-Chiloé (Ecos de un Encuentro)*. Ediciones Literatura Americana Reunida, LAR (Chile, 2013): 134

Como se mencionó antes, muchas de estas deidades son consideradas tanto las madres de los dioses como de las comunidades que las veneran y, en su gran mayoría, están asociadas a la fertilidad abundante alrededor de los cuerpos de agua que controlan. Maribel Lacave, hace mención de esta conexión en la introducción a su análisis al mito chilote de la Pincoya, señalando:

“Esa Diosa Madre, presente en casi todas las culturas antiguas es identificada con las aguas primigeas y sus atributos los podemos identificar con la mayoría de las diosas marinas adoradas a lo largo de la historia”⁵⁵

Continuando con el ejemplo de la Pincoya, esta personifica la fertilidad marina y se cree que influye en la abundancia o escasez de mariscos y peces en las playas y canales; es considerada una divinidad protectora relacionada con el agua y la fertilidad de la tierra, similar a la figura de Atabey, deidad del pueblo Taino del caribe en Puerto Rico, “Madre de las Aguas” que controlaba los cauces de ríos y lagunas y, al igual que la Pincoya, danzaba a las orillas de las corrientes para esparcir fertilidad sobre la tierra. Ambas diosas reflejan el vínculo indisoluble entre el ser humano y el agua. En sus mitos, se entreteje la idea de que respetar y honrar estas fuerzas es esencial para el bienestar y la prosperidad. Sus semblanzas evocan la dualidad del agua: serena y apacible en un momento, y tempestuosa y voraz al siguiente. Son recordatorios de que, aunque el agua es fuente de vida, también puede desencadenar fuerzas incontrolables.

En Venezuela, la figura de María Lionza mezcla mitología precolombina con elementos católicos debido al mestizaje. Se cree que María Lionza es la representación de la diosa Yara, una princesa indígena que se convirtió en madre protectora de la naturaleza, controladora de las aguas de los ríos tropicales. Los creyente actuales de esta rama religiosa le atribuye el poder de otorgar favores terrenales, similar a otras figuras de vírgenes y santos.

Existe también la diosa Chía de la luna y la fertilidad adorada por los muiscas en Colombia. Se le atribuyen poderes curativos, y se cree que es responsable de la reproducción de los animales y las plantas. Por el lado de las culturas mesoamericanas, existe la diosa Cihuacoatl, o Coatlicue, otra diosa de la fertilidad, pero esta vez se entremezcla su papel con la guerra y la muerte en la mitología guerrera azteca. Se la representa con una falda de serpientes, y se cree que se encarga de proteger a las mujeres embarazadas y las parturientas. Junto a ella existe la creencia de la Cihuateteo, grupo de diosas que eran consideradas espíritus de las mujeres muertas en el parto en la mitología azteca. Todas estas diosas tienen en común ser asociadas con la fertilidad, la protección de las mujeres embarazadas y el parto, y tienen un papel importante en las ceremonias y rituales de sus respectivas culturas.





6.1.2 Pasado Histórico

Las tipologías definidas dentro del conjunto nombrado Pasado Histórico, se han separado en referencia a la finalidad o áreas de acción por las que estas fueron acusadas, castigadas o reconocidas por sus acciones. Muchas de sus historias han sido recuperadas de referencias a documentos inquisitoriales, capítulos de libros, recopilaciones bibliográficas y trabajos de historiadores, pero solo algunas se mantienen en la memoria colectiva. Las mujeres de esta sección comparten características y experiencias de vida, ya que se insertaron dentro de roles domésticos y estamentos sociales similares, lo que también determinó su marginalización dentro de las diversas épocas y regiones que habitaron.

Celestinas

Las Celestinas son mujeres que, principalmente, practicaban o ejercían la hechicería como oficio, con el fin de subsanar sus carencias emocionales y/o las de sus conocidas y clientas. Para estos efectos, utilizaban diversas técnicas, mezclando rituales y simbología católica con ciertas creencias heredadas de los sistemas mágico-religiosos indígenas; hacían uso de hierbas, partes de animales y fluidos humanos para realizar brebajes, pomadas y otros artilugios a modo de “amarres”, con la determinación de que estas podían influir en las acciones, fortuna y porvenir amoroso de las personas.

Vengativas

Los actuares de estas mujeres estuvieron bajo la recriminación de sus comunidades al igual que el conjunto anterior, pero el objetivo de su práctica, o la interpretación que hicieron de este las personas que las conocieron, fue lo que les otorga su reputación más funesta. Utilizaron métodos similares a las vistas en la hechicería amorosa, pero esta vez con el objetivo específico de hacer el mal o tomar represalias ante las afrentas de otras personas. Su poder era determinado, en gran medida, por la credulidad de las víctimas y testigos; la autosugestión y una predisposición a creer que estas hechiceras podían afectar la salud y la fortuna de forma remota fue clave en el origen de su notoriedad y posterior castigo.

Protectoras

Al existir la creencia en personas con las habilidades para lanzar maldiciones o afectar la fortuna de otros individuos, surgía a su vez la necesidad de protegerse contra estos males. Muchas mujeres, además de ofrecer los populares hechizos amorosos, o la oportunidad de vengarse discretamente; también promocionaban sus capacidades para desviar o devolver los maleficios a quienes pudieran estar detrás del mal de sus clientas.



Celestinas

Se debe aclarar, primeramente, que las fuentes principales para la definición de esta tipología se enmarcan dentro de dos investigaciones, la primera sobre las características de la hechicería amorosa en el virreinato del Perú, y la segunda sobre la relación entre la hechicería sexual con el chocolate en el virreinato de Nueva España. Las observaciones y recuento de casos realizados en estas publicaciones cuentan con bastantes similitudes al respecto del contexto, como ciudades capitales multiculturales, las relaciones interpersonales y los métodos utilizados, por lo que sirven de modelo para extrapolar estereotipos representativos y circunstancias transversales.

Las mujeres enjuiciadas en estos casos eran mayormente solteras, aunque algunas estuvieron tristemente casadas y vivieron condiciones similares de pobreza, abandono y marginación. Debido a estas dificultades y carencias, buscaron formas de sobrellevar sus situaciones por medio de sus prácticas espirituales. Estas prácticas las pusieron en contacto con otras mujeres en condiciones similares, proporcionando una necesaria red de apoyo emotivo y material, además, para las que lograban reconocimiento entre la comunidad, esto les proporcionaba cierto estatus y un sentido de importancia que de otro modo no habrían obtenido.

56 Natalia Urra, "Magdalena Camacho, La Camarones, una celestina en la Lima del siglo XVIII". *Revista de Humanidades*, N°46 (Universidad Andrés Bello, 2022) 334-338.

Un ejemplo de esto es Magdalena Camacho, muy conocida en la Lima a mediados del siglo XVII como "La Camarones". Fue enjuiciada por sortilega y sospechosa de pactos con el diablo⁵⁶. Como muchas de las mujeres enjuiciadas en la corte de Lima, era parte del mestizaje propiciado por la conquista y las múltiples etnicidades que interactuaban en las ciudades. Lo anterior, se reflejaba en las prácticas de La Camarones, al igual que las otras brujas de Lima, para quienes la hierba de la coca era el ingrediente principal de sus hechizos, hierba sagrada para las culturas prehispánicas, lo que complementaba rezándole a los santos y vírgenes católicos. Su fama a la vez le facilitaba una gran red de contactos con otras hechiceras y aprendices con las que compartía conocimientos y nuevas técnicas para satisfacer los problemas de sus clientas; aunque estas rara vez daban resultados.

57 Natalia Urra. "Mestizaje mágico en la ciudad, Intercambio, apropiaciones y recepciones". (Universidad Andrés Bello, 2019) 364-365.

Como la Camarones, María Flores, "La Llana Candela", enjuiciada 30 años después, conjugaba la hierba coca, el aguar ardiente y las invocaciones a los santos y Jesucristo para realizar sus hechicerías⁵⁷. En su caso, también se refleja el sincretismo religioso y la mezcla de los imaginarios culturales en la América colonial. María se trasladaba desde Cusco a Lima constantemente, extendiendo su red de clientas, aliadas, y trayendo nuevos conocimientos de la capital que aumentaban su prestigio. María, a la vez, era conocida como curandera, herencia de su parentela indígena, y fueron estas prácticas las únicas que aceptó frente al jurado inquisitorial, incluso después de ser víctima de las torturas físicas y psicológicas que

pretendían hacerla confesar un pacto explícito con el demonio. Sus actividades extra oficiales, su movilidad entre territorios y la dificultad para establecerla étnicamente, fueron las transgresiones que la condenaron como un peligro para las estructuras administrativas y religiosas de su época.

Otro alimento de importancia fue el chocolate y sus formas de prepararlo. En la ciudad colonial de Santiago de Guatemala (ahora Antigua), se tienen registros de acusaciones de hechicería referentes al uso de la bebida caliente para la realización de rituales y hechizos amorosos. Así como la coca para los pueblos andinos, el chocolate fue importante dentro de la cultura y economía Maya, y debido a su origen indígena, adquirió una reputación ambigua en la Latinoamérica colonial; se consideraba a la vez como una bebida popular, así como un instrumento que otorgaba poder a la mujer dentro de los conflictos domésticos y locales, pues eran las encargadas de prepararlo desde la época prehispánica. Para Martha Few, “Las asociaciones de género respecto del chocolate con el poder ritual y el desorden en Guatemala se consideran dentro del contexto cambiante de los usos y significados culturales de los productos alimenticios del Nuevo Mundo durante la expansión europea en las Américas”⁵⁸.

58 Martha Few. “Chocolate, sex, and disorderly women in late-seventeenth- and early-eighteenth-century Guatemala”. (Universidad de Arizona, 2005) 673.

Las personas bebían chocolate de forma diaria; se creía que ayudaba a fortalecer la salud de las personas enfermas y, de forma temprana, los españoles le asignaron propiedades afrodisiacas. Esto contribuyó posteriormente a las supersticiones alrededor de su utilización para hechicerías de connotación sexual y amorosa. Se registró en las acusaciones que las mujeres aprovechaban sus roles en el manejo y la preparación de los alimentos, pues mezclaban los granos de chocolate con otras hierbas, fluidos y partes corporales, para luego servirlos a modo de bebidas y obtener control sobre los hombres en sus vidas. Como era una práctica conocida, también hubo hombres que aprovecharon esta asociación para justificar su búsqueda de amantes y comportamientos inmorales cuando estos eran sorprendidos, o rechazados por las mujeres a las que buscaban.

Vengativas

La forma predilecta en que se manifestaban los efectos de estas hechicerías dañinas debió ser el repentino deterioro en la salud de sus víctimas, quienes eran diagnosticadas bajo el efecto de “enfermedades sobrenaturales” de variados síntomas: dolores de garganta y musculares, una debilidad súbita, pesadillas, fiebres y vómitos de colores preocupantes eran los más comúnmente percibidos. Es evidente que, estos síntomas podrían haber sido producto de otras causas, como cualquiera de las enfermedades recurrentes en siglos anteriores debido a las pésimas condiciones de salubridad y el restringido acceso a tratamientos médicos efectivos. Las supersticiones y creencias populares toman relevancia en estos periodos de desinformación y fanatismo religioso, causando que incidentes comunes pudieran ser interpretados como sobrenaturales.

El estudio antes mencionado sobre la relevancia del chocolate en la hechicería del Virreinato de Nueva España, vislumbra cómo las diversas creencias de los habitantes en las antiguas ciudades coloniales afectaban las relaciones interpersonales públicas y privadas. El miedo ante los conflictos domésticos se profundiza cuando se tiene la creencia de que la parte contraria en la disputa, mediante la manipulación de elementos indispensables como los alimentos, cuenta con la capacidad de tomar control de las acciones ajenas, o es capaz de dirigir desgracias. Existía el caso de María de Santa Inés, mulata de terrible reputación en la Nueva España a finales del siglo XVII, apodada icónicamente “La Panecito”, pues se rumoreaba por los barrios de la ciudad que usaba panecitos de chocolate para matar a sus enemigos. A Cecilia de Arriola, otra mujer que vivió en la ciudad de Santiago de Guatemala en épocas de la colonia española, se la acusaba de enfermar “mágicamente” hasta matar a la india sirvienta de una vecina luego de que se las viera discutiendo en público en muchas ocasiones, también, mediante pastelitos de chocolate⁵⁹.

59 Martha Few. “Chocolate, sex, and disorderly women in late-seventeenth- and early-eighteenth-century Guatemala”: 682.

Por lo general, las hierbas por sí solas no bastaban para la realización de hechizos, usualmente eran mezclados con partes humanas como cabellos o trozos de uñas, y fluidos más personales y repugnantes, como el semen o el agua del lavado de las partes íntimas femeninas. Si estas preparaciones eran consumidas o manipuladas junto a otros objetos de forma específica, dependía estrictamente de la herencia cultural a la que cada hechicera estuviera expuesta durante su vida.

Por ejemplo, para los casos mejor conocidos del sur de Chile, como los juicios realizados durante la mitad del siglo XVIII en Chillán, la imaginaria mapuche se mezcla con la simbología europea para crear los imaginarios compartidos en los testimonios de los acusados y cómo estos eran interpretados por las autoridades españolas. En la creencia mapuche, existían agentes benéficos y otros de naturaleza dañina capaces de “...

despedir flechas invisibles, de volar, de transformarse en animal o ave y de realizar reuniones nocturnas y secretas en cuevas ocultas”⁶⁰. Pero no fue hasta la influencia española que a estos se les asignaron nuevas características, como los pactos y uniones carnales con el diablo, que son elementos claves del modelo europeo de lo que se conoce como “brujos”, y que empiezan a ser incluidos en el imaginario popular y en los testimonios de las personas implicadas en las acusaciones de hechicería.

60 Holdenis Casanova. *Diablos, brujos y espíritus maléficos. Chillán, un proceso judicial del siglo XVIII*. (Ediciones Universidad de la Frontera, 1994) 89.

Protectoras

Si bien, en los registros inquisitoriales quedan destacados los actores más reprochables de las mujeres que enjuiciaban y condenaban, estos eran, la realización de rituales con la intención de manipular los actores de otros por razones egoístas o mezquinas; lo cierto es que muchos de estos servían, más que nada, como una ocasión de descargo, o de soporte emocional colectivo hacia las personas, principalmente mujeres, que buscaban hacer uso de los servicios de las “hechiceras”. Teniendo en cuenta que muchas de estas mujeres compartían las mismas circunstancias sociales de pobreza y, en algunos casos, situaciones familiares o laborales abusivas, las reuniones secretas con una contraparte externa, permitían compartir y procesar los sentimientos reprimidos de forma conjunta.

Por otra parte, el miedo irracional provocado por las supersticiones populares extendidas dentro de las comunidades, ocasionaba que muchas personas estuvieran en constante terror de caer presas de la mala voluntad de cualquier persona conocida que pudieran haber ofendido, y al ser las mujeres las que se veían mayormente asociadas con las artes “malig-nas”, no solo creaban tensión entre esposos, sino que, entre las mismas mujeres, fueran estas familiares, vecinas o amigas. Y a veces, estos conflictos necesitaban de la mediación de una o más brujas.

Por último, una vez que comienzan a dejarse atrás algunas de las creencias más extremas provocadas por el choque entre las prácticas espirituales nativas y la cultura católica, y se forman costumbres tradicionales propias en las repúblicas latinoamericanas, las hechiceras siguen presentes en el cotidiano de las sociedades, cumpliendo algunas de sus antiguas funciones comerciales; entre ellas, el actuar como sanadoras espirituales en sus comunidades, así como preservar conocimientos locales alternativos a la medicina oficial.



6.2 Planificación del Contenido

Con la información obtenida de las etapas anteriores, especialmente la clasificación de los grandes conjuntos de historias en sus tipologías representativas, se planifica una guía o índice provisorio para visualizar el contenido proyectado de la obra terminada. Se mantendrá la separación entre los personajes presentes en la memoria cultural, por medio de leyendas contadas una y otra vez a lo largo de diversas regiones, y las figuras encontradas en registros históricos o en hechos “reales”.

Tabla 1: Desglose del contenido propuesto. Parte 1, Imaginarios Culturales.

	Tipología	Historia Larga	Historia Corta	Tira/ Mini cómic	Ilustración/ Ficha
Imaginarios Culturales	Espantos	Las 3 Pascualas (Chile)	-	Lloronas y Viudas (LATAM)	La Cegua (Costa Rica)
					La Lola (Chile)
	Cambia Formas	Las Tlahuelpuchi (México)	Bruja de la Huastecas (México)	-	La Calchona (Chile)
Madres Divinas	-	-	Cihuateteo (México)	Cihuacoalt (México)	Chia (Colombia)
				La Pincoya (Chile) y Atabey (Pto Rico)	

Especificaciones de tabla:

- 1) La clasificación “Historia Larga”, se refiere a las narraciones que, se proyecta, tendrán una extensión de 15 páginas o más.
- 2) La clasificación “Historia Corta”, se refiere a las narraciones que, se proyecta, tendrán una extensión de entre 7 a 14 páginas.
- 3) Las narraciones consideradas para “Tira” o “Mini cómic” podrían extenderse entre 2 a 6 páginas.
- 4) Las ilustraciones o “Fichas” se realizarán dentro de una sola página, con la única finalidad de representar de forma general al personaje nombrado.
- 5) Entre los paréntesis “()” se indica el país de origen o, en el caso de las figuras nombradas en la sección de Pasado Histórico, del virreinato en donde se registraron los acontecimientos, reales o ficticios.

Tabla 2: Desglose del contenido propuesto. Parte 2, Pasado Histórico.

	Tipología	Historia Larga	Historia Corta	Tira/ Mini cómic	Ilustración/ Ficha
Pasado Histórico	Celestinas	-	María Josefa (Virr. Perú)	Paula Molina y "Mamá Juana" (Virr. Perú)	"La Llana Candela" (Virr. Perú)
			Rosa de Arevillaga (Virr. Perú)		
			Cecilia de Fuentes (Virr. NE)		"La Camarones" (Virr. Perú)
	Vengativas	Josefina, Melchora y Marcela (Chile)	Agustina vs Doña Caterina (Virr. NE)	Las Brujas de Chiapa (Virr. NE)	"La Panecito" (Virr. NE)
				Combate de chonchones (Chile)	
	Protectoras	-	Doña Luisa de Gálvez (Virr. NE)	"La bruja Panchita" (México)	Juana Novoa, Manuela de Castro, María de Valenzuela (Virr. Pe)

Para un desglose más extenso de las características y argumento de cada historia, dirigirse al Anexo 1: Estructura y Argumentos.

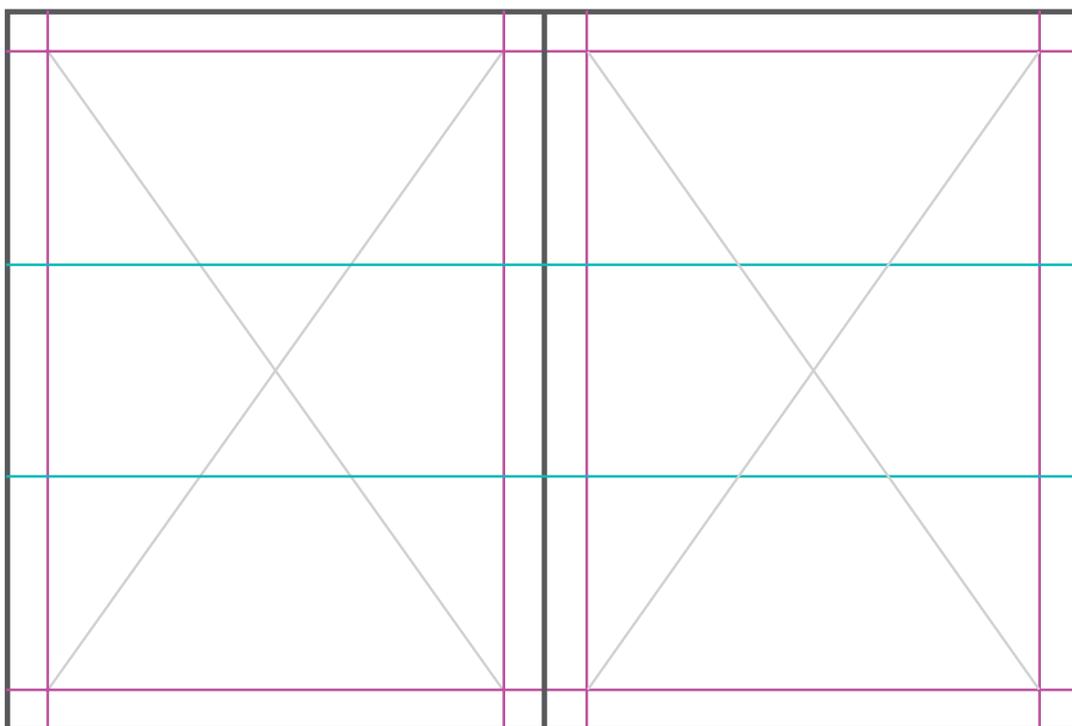
Con la finalidad de postular el proyecto a los Fondos de Cultura del Libro y la Lectura 2024, se propone la ejecución de la obra considerando su publicación a través de medios convencionales, específicamente en formato impreso en lugar de una presentación digital. Se realiza una proyección estimada de 170 páginas para la totalidad de la novela gráfica, distribuyendo equitativamente este número entre las secciones denominadas "Imaginario Cultural" y "Pasado Histórico", cada una con una extensión aproximada de 85 páginas.

Ante las diversas alternativas de publicación, se contempla la opción de dividir las secciones en dos volúmenes, inaugurando así una serie de libros bajo la denominación de "Monstruos y Brujas Latinas". Esta decisión permitiría una eventual expansión de la colección mediante la incorporación de nuevos volúmenes. De igual manera, existiría la posibilidad de llevar a cabo una publicación recopilatoria de índole "deluxe", caracterizada por una extensión mayor en cuanto al número total de páginas.

Esta estrategia no solo maximiza la adaptabilidad del proyecto a diferentes plataformas y preferencias de los lectores, sino que también sienta las bases para un desarrollo futuro de la serie, brindando la oportunidad de continuar explorando narrativas enriquecedoras dentro del marco conceptual de "Monstruos y Brujas Latinas".

6.3 Definición del formato de publicación.

Ya que fue decidido que el proyecto, en una primera instancia, sería postulado a los Fondos de Cultura 2024, Fondo del Libro, en la línea de Creación, la propuesta prontamente se direccionó hacia un formato de publicación tradicional, dejando el desarrollo de una versión para lectura digital o de webtoon para un periodo posterior a la resolución de este concurso. El tamaño ideal definido para la obra impresa se considera de 17 x 23 cm, lo que permitiría una mejor visibilidad para las ilustraciones dentro de las viñetas y un mayor tamaño de letra, teniendo en cuenta que algunos de los textos se modificarán en trama para otorgarles mayor dinamismo. Así también, puede acomodarse a un formato A5 en caso de necesitar un mayor aprovechamiento de material por razones de costos. Para la ilustración digital, las dimensiones se aumentan en un 50% para asegurar una buena resolución a distintos tamaños.



Esquema 1: Plantilla propuesta para diagramación de páginas enfrentadas. Se visualizan los márgenes inferiores, superiores, internos y externos (magenta), y las líneas guías (calipso) para la segmentación de la página. Se marcan los espacios para la distribución de las viñetas con las líneas grises.

Dimensiones al Publicar:
Ancho página: 17 cm
Alto página 23 cm
Márgenes: 1,4 cm
Ancho espacio interno: 14,2 cm
Alto espacio interno: 20,2 cm
Alto segmentos viñetas: 4,7 cm (x3)
Dimensiones pliego: 34x23 cm

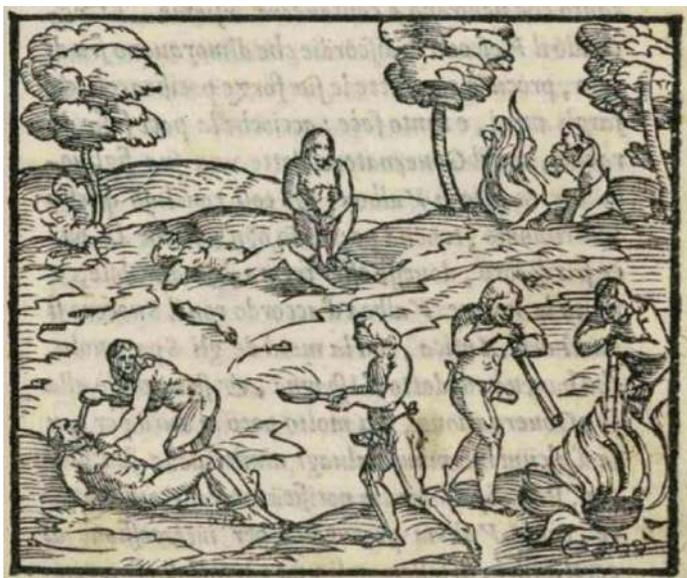
Dimensiones plantilla digital (x1,5):
Ancho página: 25,5 cm
Alto página 34,5 cm
Márgenes: 2 cm
Ancho espacio interno: 21,5 cm
Alto espacio interno: 30,5 cm
Alto segmentos viñetas: 10,2 cm (x3)
Dimensiones pliego: 51x34,5

6.4 Referentes de estilo para la obra.

Técnica y visualidades del Grabado

Durante la fase de investigación y recopilación, surge la idea de utilizar un estilo de dibujo que se inspire en la apariencia lograda mediante técnicas de grabado como la xilografía, antes ampliamente utilizadas para la ilustración de algunos textos importantes para la fase previa, como los tratados demonológicos europeos, o los bestiarios y crónicas sobre los paisajes y culturas del nuevo mundo, pues con la llegada de los colonizadores españoles al continente americano, comenzó la producción de textos acerca de los territorios explorados, y las costumbres de los pueblos nativos encontrados. Muchas de estas obras fueron acompañadas por ilustraciones hechas mediante el grabado en madera y metal.

En el grabado inferior izquierdo se representa a los nativos de los territorios del caribe, realizando actos de tortura y canibalismo. En su obra principal, "Historia del nuevo Mundo" (1565), Girolamo Benzoni, viajero y cronista italiano, recopila sus experiencias, observaciones y su propia perspectiva sobre el contacto inicial entre nativos y europeos. En base a relatos y descripciones encontradas en obras como la de Benzoni y otros exploradores surgen, de forma posterior, trabajos como el de Theodor De Bry, grabador y autor de la colección de libros sobre "Grandes Viajes", que incluían grabados basados en las escenas y culturas descritas en estas crónicas de exploración. Los libros con ilustraciones producidos por el taller De Bry se convirtieron en obras referenciales a través de la que numerosos europeos conocían y experimentaban la historia y culturas de los pueblos del Nuevo Mundo, contribuyendo a la imagen colectiva que el viejo continente tenía sobre ellos.



En la actualidad, es un referente de la representación monstruosa hecha sobre América como un nuevo mundo caracterizado por el salvajismo y la barbarie. Imágenes como esta plasmaban, en mayor medida, el temor masivo de los europeos hacia los indígenas de las tierras descubiertas, más que las reales tradiciones de las culturas nativas.

Girolamo Benzoni. "Historia del mundo nuevo" (1565), p 49. Imagen obtenida desde la versión digitalizada.

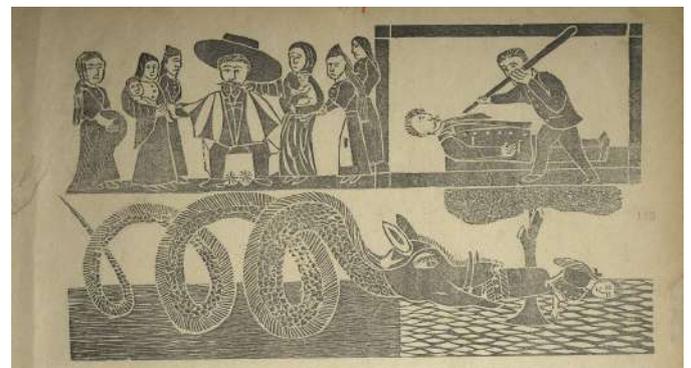
El grabado, en especial, tiene un lugar importante dentro de la tradición artística, representación cultural y movimientos sociales latinoamericanos. Según el artista grabador y pintor argentino del siglo pasado, Adolfo Bellocq, el grabado ha de tener un fin de divulgación, un papel en la extensión cultural y además, “Es y será siempre un exponente de la presencia artística en un grito de protesta o de rebeldía frente a la hora de angustia o de incertidumbre de los pueblos”⁶¹

61 Adolfo Bellocq, citado en “Impresiones sociales. Una lectura sobre la tradición del grabado en la Argentina”. (2010): 20

Carolina Tapia, en su artículo para la revista Mapocho, señala que, en el caso del territorio chileno, la mayoría de los textos impresos, así como las ilustraciones que los acompañaban, fueron realizados en el extranjero, no es sino hasta la conformación de la republica que hay un verdadero desarrollo de la imprenta nacional, y con ella, surgen los primeros grabadores chilenos⁶². El progresivo fortalecimiento de la industria pronto determina el establecimiento de la técnica y la implementación de escuelas de grabado para suplir la demanda de esta nueva carrera artística. Si bien, el mercado editorial continuó siendo dirigido a las clases más acomodadas, entre los siglos XIX y XX surgió una “original manifestación” que acercaba la palabra escrita a las personas de las zonas marginales. La Lira popular fue un conjunto de pliegos impresos de poesías populares, publicadas periódicamente, siendo primeramente ilustradas por medio de estampas ya existentes en los talleres, aunque pronto comenzó la producción propia de grabados en madera para la ilustración de sus textos.

62 Carolina Tapia. Grabado Popular: ¿Antecedente o referente en la historia del grabado en Chile? (2012): 80.

Tapia realiza una descripción del estilo característico que alcanzan estos pliegos, específicamente los realizados por el artista José Hipolito Casas Cordero. El tipo de dibujo está definido principalmente por los materiales utilizados, las ilustraciones más reconocibles comparten los mismos trazos gruesos y rígidos, amplios bloques de color, rodeados de zonas blancas para contrastar los fondos con los personajes. Carecen de



Detalle de grabados hechos por José H. Casas, ubicados en parte superior de los pliegos impresos. Obtenidas del Archivo de Literatura Oral y Tradiciones Populares, Fondo Rodolfo Lenz. Disponible en Biblioteca Nacional Digital de Chile. N° sistema: 1144189, 1144176 y 1899 (De arriba abajo e izquierda a derecha).

perspectiva, las formas humanas presentan cuerpos desproporcionados y se destacan solo los elementos más importantes asociados con la información de los textos que ilustran.

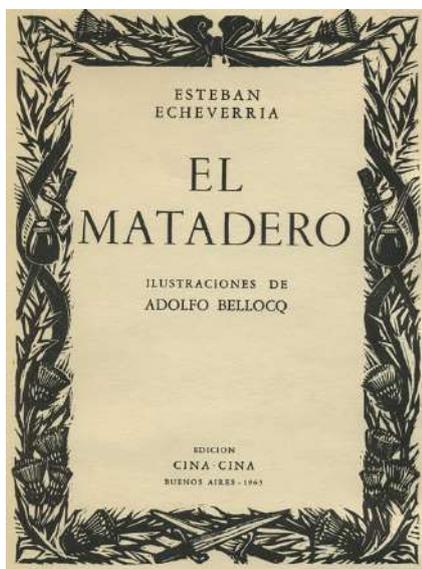
Para la historiadora, el estilo visualizado es el resultado de la técnica, la xilografía, debido a la dificultad de la madera y las herramientas utilizadas para tallarla, lo que determina que las figuras sean más “esquemáticas que naturalistas”, lo que devino en que los pliegos convergieran en “... una especie de imaginario colectivo, representativo de su propio mundo cultural... grabadores e imprenteros crearon un lenguaje visual con tendencia a la iconicidad”⁶³.

63 Carolina Tapia.
Grabado Popular:
¿Antecedente o referente en la historia del grabado en Chile?
(2012): 86.

En los pliegos, se mezclan hechos del cotidiano, lo humano y lo divino, como también imágenes fantásticas tomadas del imaginario colectivo popular como los culebrones, brujos y otros seres mitológicos que aún siguen vigentes y en la tradición y vida campesina.

64 Silvia Dolinko.
Impresiones sociales.
Una lectura sobre la tradición del grabado en la Argentina.
(2010): 21.

En el caso trasandino, el grabado también se establece como herramienta importante dentro de la difusión cultural durante las primeras décadas del siglo XX, así como vía para la propaganda política, especialmente en las demandas sociales de izquierda⁶⁴. Las imágenes en el borde inferior ejemplifican el trabajo en grabado de Bellocq, ya antes mencionado, quien formó parte del grupo de “artistas del pueblo” en la Argentina de la década de 1920. Este grupo buscaban asociar su práctica artística con declaraciones y denuncias políticas, lo cual determinó que, en conjunto, presentaran una estética realista, en contraposición con un movimiento naciente de artistas grabadores abstractos. Entre 1920-30, realiza una serie de grabados para ilustrar el cuento “El Matadero”, escrito un siglo antes por Esteban Echeverría. El texto cuestiona aspectos políticos, económicos y sociales que experimentan los habitantes de la ciudad de Buenos Aires.



Portada con bordes grabados e ilustración al interior de libro “El Matadero”, Edición CINA-CINA, (1963, Buenos Aires). Imágenes obtenidas desde Archivo de Ilustración Argentina, FADU, Universidad de Buenos Aires.

El alto contraste como recurso visual

La técnica del alto contraste, empleada para componer imágenes a través de luces y sombras pronunciadas, encuentra su terreno propicio en el ámbito del grabado debido a las características inherentes a estas técnicas. En particular, los grabados en relieve, como la xilografía, y aquellos que se basan en compuestos químicos para la reserva o cobertura de superficies específicas de la matriz, como la serigrafía, destacan como los más eficaces para lograr estos resultados. Esta conexión intrínseca con el grabado, explica en parte su constante aparición en las expresiones artísticas latinoamericanas.

El alto contraste, como recurso estilístico, proporciona a los artistas una vía para resaltar elementos específicos en una composición al hacer énfasis en las áreas iluminadas y demarcar las sombreadas, contribuyendo a la definición de contornos y formas. Este método permite la creación de efectos dramáticos y la construcción de atmosferas más intensas, lo que enriquece la expresividad emotiva de una obra.

Dentro del ámbito artístico chileno, el uso del alto contraste se destaca especialmente en el muralismo popular y la producción de afiches de los partidos políticos de izquierda. Mauricio Vico y Mario Osses abordan esta característica en “Aproximación a los carteles de la Unidad Popular” (2008), señalando que el uso del alto contraste se desarrolló ampliamente en el cartel chileno desde las décadas del medio siglo pasado. Se destaca que esta elección estilística, en parte fue motivada por deficiencias tecnológicas y limitaciones de recursos, lo que condujo a “... diseñadores como Núñez, Larrea, la dupla González-Quiroz, Moreno y Messina, entre otros, trabajar con colores planos, usar el alto contraste sin intervenciones o fundidos y aplicar abundantemente el fileteo en negro de las figuras para resolver los problemas de descalce, solución ésta última que al mejorar notablemente la legibilidad, se convirtió en un recurso más.”⁶⁵

65 Mauricio Vico, Mario Osses. Aproximación a los carteles de la Unidad Popular (1970-1973). Revista Catedra de Artes N 5. (2008): 37.

Se entiende entonces que, la síntesis de las figuras, característica antes mencionada del alto contraste, unida al uso de los colores planos y el delinado en negro entre los encajes se convirtieron en rasgos distintivos de esta época. La combinación y reiteración de estos elementos provocó una pregnancia tal del contenido presentado ante los ojos del público, que se convirtió en parte del imaginario visual colectivo.



Grabados en linóleo de la colección llamada "Las Mariposas del viento", del artista mexicano Manuel Lizama, exhibido el 2013 por el Museo de Arte Contemporáneo Ateneo de Yucatán (MACAY). Trabajo que explora el simbolismo que se le asigna a la mariposa en el imaginario popular derivado de las mitologías mesoamericanas.



Carteles para las campañas de la Polla Chilena de Beneficencia, 4.000 millones (1971) y 5000 millones (1972), Diseñadores Waldo González y Mario Quiroz. Ambas imágenes se componen mediante colores planos, reservas de blanco y formas en negro para construir las figuras humanas sintetizadas.

Referencia para el desarrollo de un imaginario visual propio

En las fases iniciales de la formulación del proyecto, y durante la recolección de referentes, se destacó el trabajo polifacético de la artista visual chilena Camila “Camil” Barrales. Con incursiones en la ilustración, el grabado y el tatuaje, Barrales, cofundadora del taller de oficios Casa Fuego, ha publicado diversos fanzines tanto con editoriales independientes como de forma personal. Su expresión artística se caracteriza por la experimentación, fusionando técnicas como el collage y la “poesía visual”, así como diversas formas de grabado, aguadas y tintas.

El atractivo inicial de su obra como referencia para este proyecto radica en cómo logra plasmar un imaginario visual distintivo en sus ilustraciones. Este incluye la frecuente presencia de criaturas extrañas, paisajes naturales entrelazados con símbolos “místicos”, y una atención particular a la corporalidad de sus figuras humanoides, presentadas con ambigüedad de género, hibridaciones y zoomorfismos. No obstante, es esencial destacar que estos modelos clásicos de monstruosidad no se utilizan para cargar de connotaciones negativas a sus personajes. Más bien, estas cualidades sobrenaturales se incorporan para vincularlas con la temática naturalista de su obra y otorgarles cierto poder simbólico, sin etiquetarlas como entes malignos. Esta re imaginación de lo monstruoso, su relación con lo femenino y lo natural, se alinea con aspiraciones feministas contemporáneas, centradas en la libertad corporal, el autoconocimiento y la reconexión con la naturaleza.



Mural de Camil Barrales y Toto Duarte realizado en Valparaíso (2021), en el contexto de pandemia.

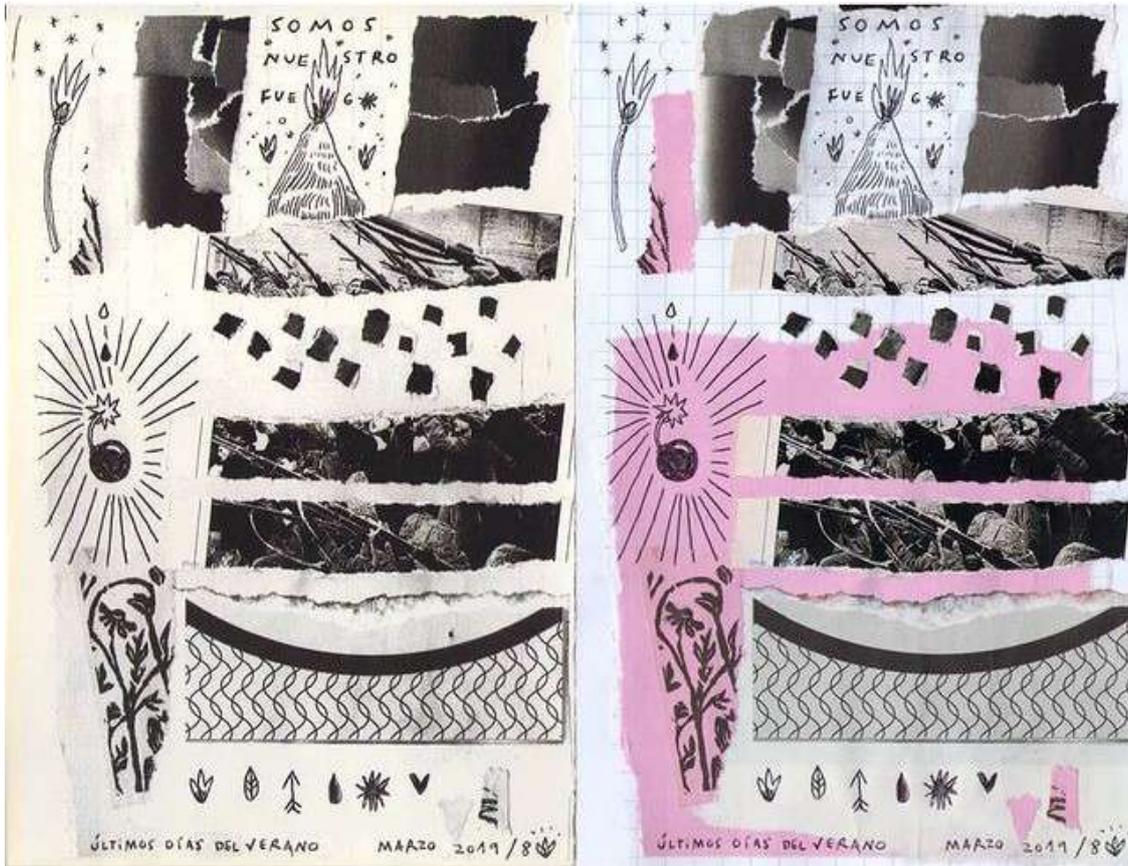
La labor artística de Barrales también se enfoca en la transición de sus ilustraciones a formatos de impresión seriada, explorando técnicas de grabado en madera, metal y materiales alternativos. Su experimentación dentro de Casa Fuego, en el que trabaja con otros dos artistas, da como resultado la realización del taller periódico de Técnicas Experimentales de Grabado. Estos talleres buscan transmitir reflexiones sobre el proceso y la adaptabilidad de las técnicas, así como la naturaleza del dibujo como medio de expresión personal.

En una de las jornadas en las que participé, Barrales compartió sus impresiones sobre la diversidad de estilos y formas en las que se pueden plasmar las ideas, utilizando distintos fanzines nacionales e internacionales como ejemplos. Respecto a los diferentes estilos que pueden presentarse en este tipo de publicaciones, ya sean de tipo abstractos, icónicos o de mayor realismo, Barrales destaca la “... diversidad que se puede generar, y que no necesariamente tiene que ser una reproducción de algo, o una expectativa de algo, sino que, a eso voy cuando hago estos talleres, de poder crear tu propio imaginario [...] eso es lo que puedo aportar yo, desde la comunicación y la expresión visual, la composición y la creación misma de la gráfica, para que cada uno pueda tener su propio estilo de liberación”.⁶⁶

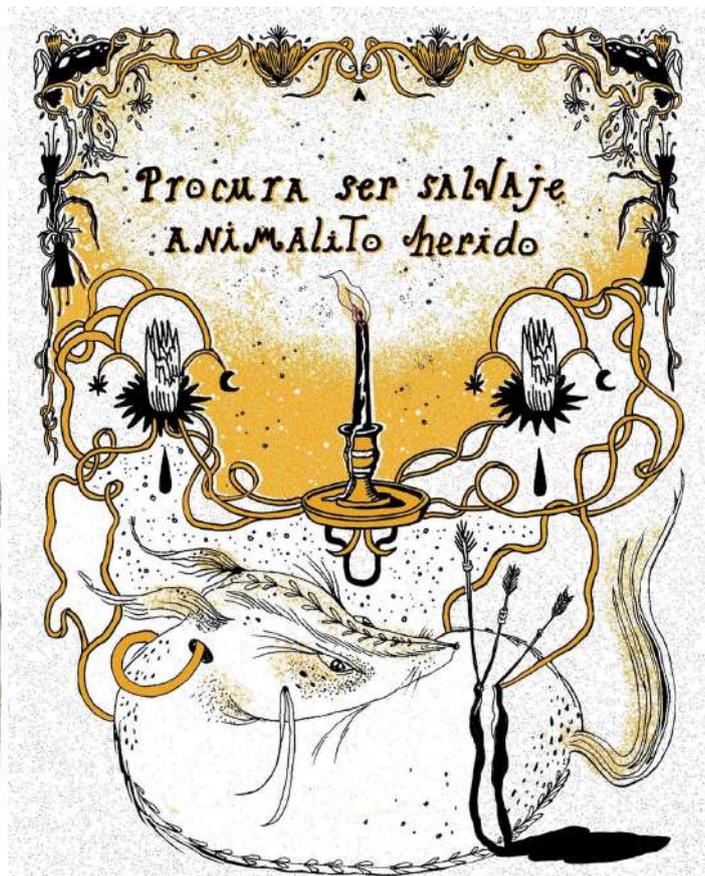
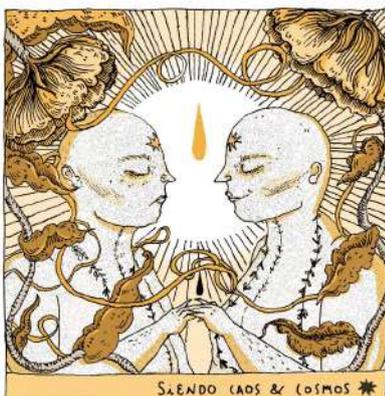
66 Transcripción charla introductoria al Taller de Técnicas Experimentales de Grabado. Ver Anexo 2.



“De ser Pájaro”, linograbado. Primavera 2020.



Collage "Últimos días del Verano". Realizado para el Taller de activismos gráficos, 2019.



Viñetas realizadas durante el confinamiento de 2020, publicadas en fanzine "Resistir al Régimen de la Tristeza", impreso mediante risografía (2022). Ediciones del Cielo Rosa, editorial independiente.

6.5 Diseño y Desarrollo historia “Noches de Tormenta”

Como primera historia a elaborar, se decide iniciar por la figura de las tlahuelpuchis, personaje cuyo diseño ya había sido explorado visualmente en etapas iniciales (primer boceto en pag. 55). Esta vez, se comienza por la definición de la narrativa a seguir, antes de comenzar con la elaboración de las ilustraciones. Se toma de referencia la historia tradicional de los pueblos de México, que caracteriza a las tlahuelpuchi como mujeres chupasangre, quienes, similar a otros hechiceros cambiaformas de las diferentes culturas americanas, son capaces de tomar la forma de animales a través de ciertos rituales; quemando hierbas, embarrándose de cenizas, y desprendiendo partes de sus cuerpos. Son de naturaleza nocturna, y por lo general toman forma de aves. Se cree que usan sus poderes para atacar a sus enemigos en venganza por ofensas o envidia, y la mayoría de los testimonios se refieren a lo que “pasó en un pueblo cercano”, pero nunca en el que se extiende el rumor.

Roberto Martínez, menciona el caso de las tlahuelpuchi en su libro sobre la creencia y cultural nahualli, y al respecto de ellas, dice:

67 Roberto Martínez.
El Nahualismo.
Capítulo libro, *El
Hombre Nahualli y
sus funciones*. Serie
Antropológica, 19.
Universidad Nacional
Autónoma de México
(2016): 398.

“Podemos observar que, por sus características, el tlahuipuchtli aparece como un ser predominantemente femenino cuya forma no-humana se encuentra asociada al fuego, la lluvia, la sexualidad ilícita y la represión sexual. Si a esto añadimos que la sangre humana es uno de los alimentos típicos de los seres sobrenaturales, el tlahuipuchtli aparecería como cercano a ciertos aspectos aterradores de las deidades de la tierra y la lluvia”⁵⁹.

En consecuencia, las tlahuelpuchis son consideradas como entes maléficos dentro de las comunidades rurales; su semejanza con las características tradicionalmente demoniacas determinó, además, su identificación con la bruja española durante el periodo colonial. En distintas variantes de la leyenda, se asignan juicios similares a otros arquetipos asociados a la brujería, como una sexualidad promiscua o anormal para las normas sociales, y transgresiones de los roles de género esperados por parte de las mujeres sospechosas.

Resumen del Argumento Final:

“En un pequeño pueblo de México, una madre primeriza vive atormentada por la idea de las tlahuelpuchi, tras un comentario hecho por un familiar durante su embarazo. Aunque inicialmente se ríe junto a su familia, el temor de que algo malo pueda sucederle a su hijo crece en su interior. Pronto, sus sospechas recaen en una nueva vecina.

Esta historia retrata los miedos y la ansiedad de una madre primeriza, enmarcada en la superstición de las tlahuelpuchi y acentuada por los celos hacia su vecina. La narrativa se desarrolla en medio de la oscuridad y la tormenta, creando una atmósfera inquietante mientras la madre lucha contra sus temores y la amenaza imaginaria de la tlahuelpuchi.”

Primera Exploración de Estilos

Como se mencionó antes, la primera exploración de estilo para la obra fue con la realización de un boceto que representara algunas de las características de la leyenda referida a las tlahuelpuchi. Para esta primera exploración, los catálogos de imágenes antes archivados durante la fase de recopilación de referente fueron utilizados a modo de moodboard, como referencia visual inmediata para la práctica y creación de los primeros bocetos.



Primer boceto realizado en grafito sobre papel bond, posteriormente delineado con lápiz tinta tiralíneas (2022).

El boceto de realización propia, representa una Tlahuelpuchi, las mujeres cambia formas chupasangre de la mitología azteca. Los elementos incluidos como la máscara de búho, capa de plumas, pocillo y hojas para sahumero son tomados de la creencia popular que estas hechiceras nahuales podían transformarse en aves al impregnarse de las cenizas de las hogueras que prendían, y luego de realizar la automutilación de sus piernas para obtener las extremidades y pelaje de estos animales. Este primer trabajo queda como una importante referencia para etapas posteriores, pero se descarta como portada o elemento definitivo, puesto que el estilo de dibujo toma demasiado tiempo de elaboración por cada pieza.

Bocetos de exploración de estilo (referidos a otra historia)

Izquierda, Primer boceto digital.
Derecha, prueba de color para las variantes de viudas y lloronas latinoamericanas.



Bocetos digitales de lo que habría sido la portada para el capítulo destinado a las Viudas y Lloronas, dos personajes populares que presentan suficientes similitudes como para configurarse en un solo estereotipo. Estos espantos aparecen en cuentos con un sinnúmero de versiones, extendidos por todas las regiones de Latinoamérica.



Al igual que el boceto anterior, estos intentos funcionan como práctica y punto de inicio, además de servir como primera prueba para la utilización de colores, y de selección para algunos de los elementos gráficos que se utilizarán en las imágenes finales, como son las líneas de detalle del cabello y el tipo de trazos que aluden a un cambio de luz en el fondo por sobre y alrededor de la luna. Estos ejemplos también son archivados como referente, pero no como material definitivo.

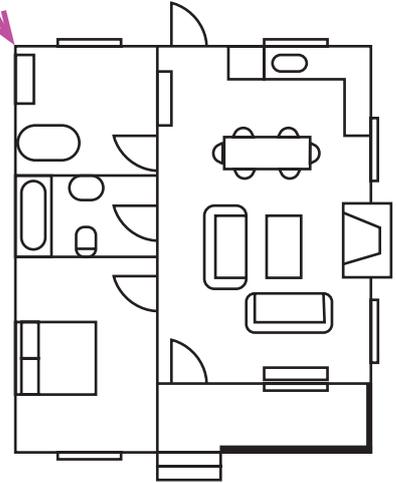
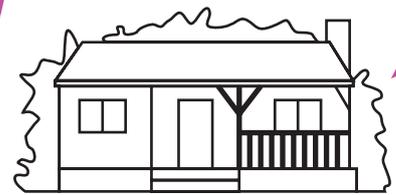
Segunda prueba de color con otros elementos en el fondo.



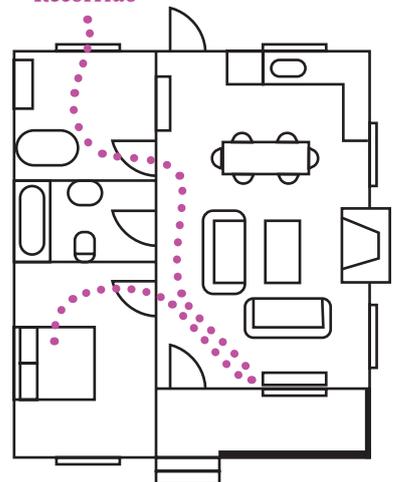
De izquierda a derecha: 1) Boceto de un plano descartado (en hoja de cuaderno). 2) Boceto del plano original utilizado (en hoja de cuaderno), 3) Primera idea de la página 1, con el frontis imaginado dibujado en la primera viñeta.

Bocetos del plano para escenarios

El desarrollo de las páginas definitivas comienza con bocetos rápidos dentro del cuaderno de notas, en las esquinas de la información que está siendo recopilada. Una vez que se tiene la idea general de lo que sucederá en la historia, se vuelve relevante tener una idea clara del espacio en el que los personajes llevarán a cabo las acciones. La casa familiar es el escenario principal, por lo que se bocetean diferentes diseños para el plano, hasta obtener uno que funcione. Con la disposición del espacio definida, se facilita el trazado mental del recorrido e interacción de los personajes con el entorno, y qué detalles debe tenerse en cuenta para agregar dentro de las viñetas.



Recorrido



De arriba a abajo: 1) Trazado del frontis imaginado. 2) Trazado del plano de la casa. 3) Se marca el recorrido del personaje principal durante el desarrollo de la historia.



Primer boceto de Portada

Tomando inspiración del trabajo previo, se realiza un boceto digital, modificando elementos como el vestuario del personaje (la Tlahuelpuchi), el paisaje y situación donde se encuentra, y cuáles son las referencias que se hacen a la leyenda original. Esto, puesto que ya existe una idea de la historia que se espera contar, para la que la ilustración debe hacer de portada. En el boceto (figura a la izquierda) se visualiza una mujer Tlahuelpuchi; para el contexto de la historia, la vecina de la protagonista, caminando por el bosque en medio de una tormenta eléctrica, seguida por un trío de “guajolotes”; una de las transformaciones más comunes asociadas a estas “brujas”.

Nuevamente se descarta, por el detalle de los trazos, pero sirve como exploración del uso del color que, finalmente, ayuda a determinar cómo se utilizarán a través de toda la obra.

Boceto (superior izquierda), Trazado (superior derecha), y resultado en color del primer intento de portada para la historia referida a las Tlahuelpuchi.

Elección Paleta y uso del color

Se decide utilizar una paleta limitada de hasta cinco colores para el coloreado de las viñetas. El negro y blanco serán las bases para todas las composiciones de color; siendo el negro el color del trazado, sombreados intensos, algunos detalles de movimiento y fondos nocturnos. El blanco se establece como el color de página estándar y para las iluminaciones intensas. Los tres colores restantes se elegirán teniendo en cuenta una variación de tonalidad; un color base, uno más oscuro y otro más claro, para demarcar zonas de distinta iluminación y construir un sensación de volumen de forma limitada. No se utilizarán degradados ni fusiones entre los colores.



Al momento de colorear las viñetas, se busca seguir una correlación con la iluminación esperada sobre los volúmenes de las formas, pero, ya que se restringe a una gama tonal de un color en específico, los objetos, materiales y elementos del paisaje rara vez presentarán el color natural que les corresponde. Esto se decidió para agilizar la asignación de color; mantener la cohesión de cada paleta asignada a la historia individual, pero dando variedad entre una y otra y resaltar que se trata de narrativas separadas; explorar con el color algún concepto importante referido a cada figura; y generar un mayor impacto de extrañeza, asombro e inquietud al no respetar el color “normal” de las cosas.



Portada para la historia “Noches de Tormenta”.



Página 2.



Página 3.

El rojo se determinó como color base para esta historia. Por un corto periodo se pensó en el azul, ya que la narración ocurriría en el contexto de una noche de lluvia, pero se determinó que el trasfondo de la leyenda sería mejor representado por los rojos, debido a la característica que hace sobresalir a criaturas como la Tlahuelpuchi en el imaginario local; esto es, la condición de chupa-sangre, principalmente, la de los niños, lo que les da su reputación terrorífica.

Paleta historia “Noches de Tormenta”



Negro
Trazado
Sombras
Fondo
Efectos
Texto

Rojo Oscuro
Sombras
Fondos
Volumen

Rojo Neutro
Volumen
Texto

Rojo claro
Sueños
Detalles

Blanco
Luces
Fondos
Página
Efectos
Texto

C:0	C:52	C:17	C:10	C:0
M:0	M:91	M:85	M:57	M:0
Y:0	Y:84	Y:68	Y:35	Y:0
K:100	K:30	K:0	K:0	K:0
R:0	R:113	R:206	R:224	R:255
G:0	G:44	G:66	G:135	G:255
B:0	B:41	B:71	B:140	B:255

Proceso de dibujo

La ilustración de las viñetas se llevó a cabo en dos fases. La primera con el boceteado a grafito sobre una croquera de dibujo (hoja bond tamaño oficio), para una primera exploración del flujo de la narración y una primera vista a la composición de las páginas. Si bien, el trabajo digital hace más fácil la corrección inmediata de errores y modificación de la secuencia de viñetas, el trabajo a mano en papel me resulta más fácil a la hora de realizar un primer dibujo, y para darle más expresividad a ciertos detalles.

Una vez plasmadas las ideas en grafito para las páginas enfrentadas, se pasa a escanear la hoja e importar el recorte de cada página a una plantilla creada en Clip Studio Pro, programa especializado en la ilustración de cómics. Se procede a demarcar el área de cada viñeta, creando carpetas separadas donde se trabajará el trazo y la aplicación de color por separado. Dentro del programa se trabaja en un pliego completo cada vez, para cuidar la composición y detalles compartidos de las páginas que estarán enfrentadas. El dibujo digital se realiza con una tableta digital Wacom Intuos Creative Pen, y en un computador personal Acer Nitro AN515, Windows 10.



Izquierda: Dibujo en grafito y con detalles a lápiz palo color rojo de la página 14.



Derecha: Resultado luego del proceso digital. En el caso de esta página, no hay mayores cambios sobre la idea original.



Página 7.

Página 8.



Correcciones en proceso digital

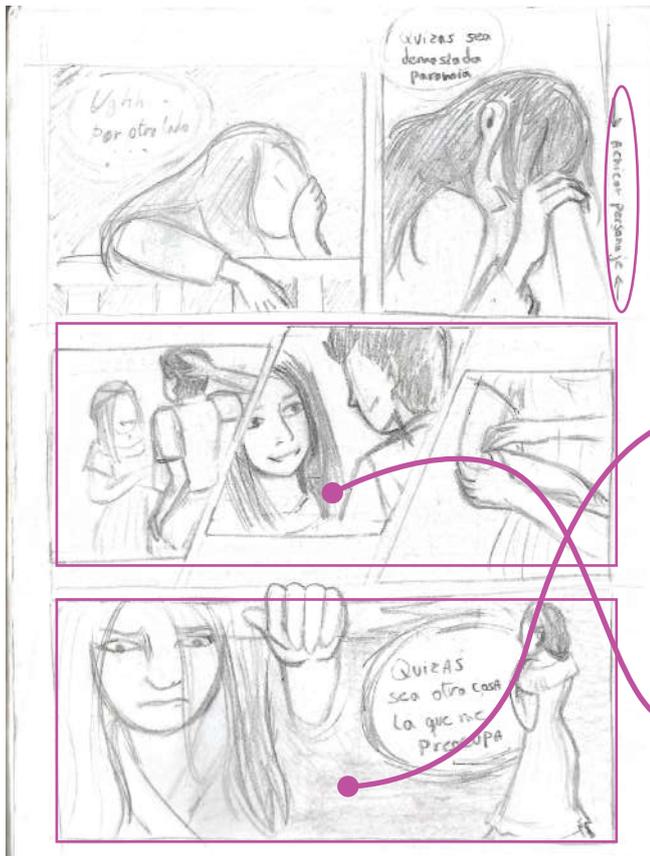
Aunque se intenta definir el orden, contenido y ritmo de las viñetas durante el proceso de dibujo a grafito, la edición digital permite corregir los errores, probar otras secuencias y definir detalles de una manera más expedita que el trabajo análogo. A medida que se realizan los bocetos y se tiene una mejor vista general del storyboard, surgen nuevas ideas y al mismo tiempo se va ajustando la trama y filtrando contenido. La cantidad de anotaciones en los márgenes, rayas, círculos y flechas que indican cambios de secuencia o modificaciones de tamaño varían entre cada pliego, pues hay partes de la narrativa que siempre estuvieron más claras que otras, las cuales necesitaron mayor tiempo de planificación.

Boceto a grafito, en croquera, de las páginas 7 y 8, con indicaciones para corregir detalles en el proceso digital.

En viñeta inferior izquierda de la pág7: “*trasladar pag 9”.

En viñetas página 8 se aprecia una numeración en los bordes superiores izquierdos para indicar cambios en la secuencia.

Indicación en la parte inferior de la página 8 dice: “*Revisar notas y utilizar citas con mención de los métodos para repeler”. Esto a modo de recordatorio de verificar los objetos que son mencionados como protección en las leyendas, en caso de que deban corregirse .



Boceto página 9. Sufre un cambio de secuencia entre los dos segmentos inferiores de viñetas en el resultado final de su edición digital. Por el borde de la viñeta superior derecha de la pag 9, se indica con flechas y texto “Achicar personaje”.



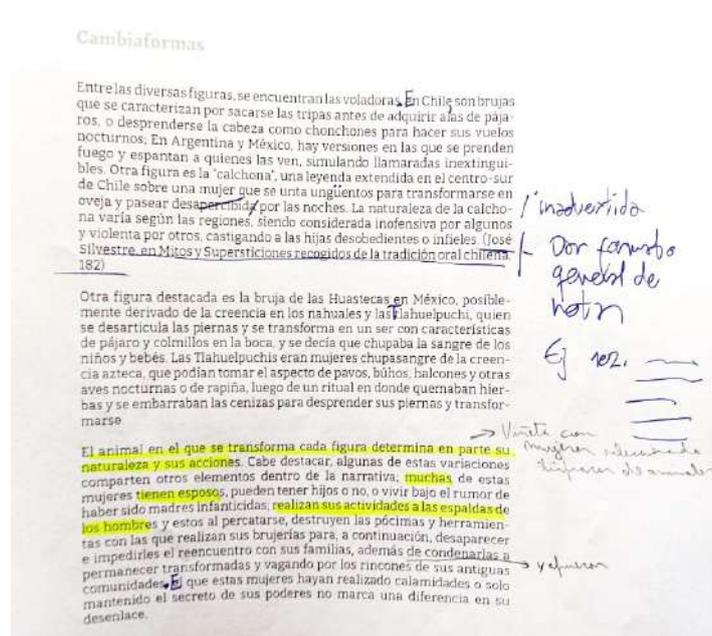
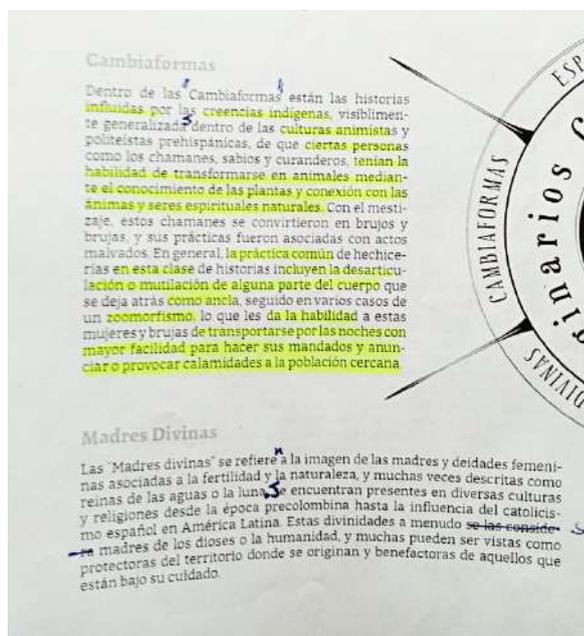
Boceto páginas 17-18. Se dejan indicaciones para eliminar la 3ra viñeta de la pag 17, y también se indica con flechas y texto mover la siguiente del costado derecho al izquierdo. En el borde izquierdo de la quinta viñeta se señala, “Subir después de aleteo y agregar [grito] porque se escapa”. En los bordes inferiores de ambas páginas se dejan escritos posibles textos para incorporar en la edición digital.

6.6 Desarrollo de páginas introductorias a capítulo “Las Cambiaformas”

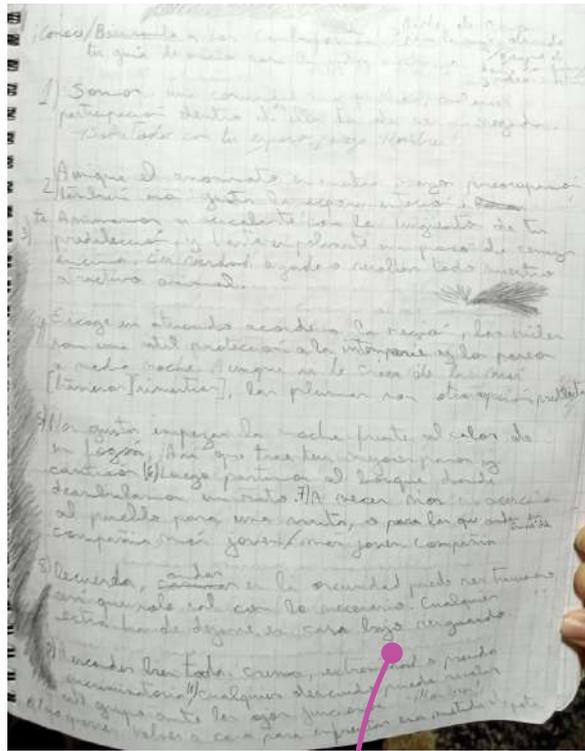
Tras concluir las páginas de la historia “Noches de tormenta”, que abarcarán un poco más de la mitad del capítulo destinado a explorar las figuras bajo la tipología de “cambia formas”, se determina la necesidad de incorporar unas páginas de temática introductoria. Esta elección se fundamenta en la intención de presentar las observaciones derivadas del proceso de recopilación y análisis al futuro lector de la obra. Además, busca establecer un punto de partida y un hilo conductor para el resto de las historias e ilustraciones de personajes que integrarán este capítulo.

De esta manera, se proyecta la creación de relatos o tiras cortas con características similares para el resto de las tipologías. Este enfoque tiene como objetivo destacar las principales características que definen los estereotipos identificados en cada gran conjunto, brindando al lector una introducción cohesiva y contextualizada a la diversidad de personajes y narrativas que se desplegarán a lo largo del capítulo.

Construcción del guión



Hojas impresas del informe preliminar con texto subrayado (Generación propia). Se utiliza el contenido generado en etapas anteriores sobre las características comunes encontradas en las narrativas y leyendas clasificadas bajo la tipología de las Cambiaformas. Se describe el estereotipo típico o mayormente replicado en esta clase de personajes. Se utiliza esta descripción y elementos resaltados en las observaciones previas como base para planificar un guión y posterior traducción a una narrativa visual que comunique estos elementos.



Texto con segunda versión del guión en hoja de cuaderno. Se enumeran párrafos o frases para marcar posibles cambios de viñeta.

Transcripción del texto en hoja a continuación:

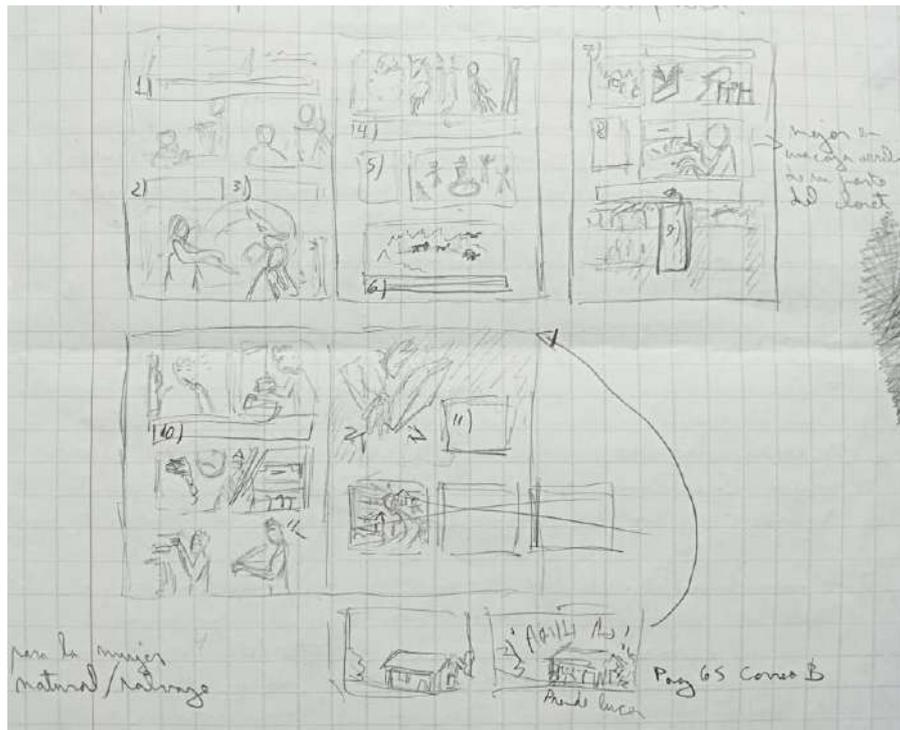
¡Conoce/Bienvenida a las Cambiaformas!
 Tu guía de inicio para la vida nocturna
 >Noches de chicas para la mujer aburrída/grupo de danza con fuego y paseos nocturnos<

1) Somos una comunidad muy privada, cualquier participación dentro de/en ella ha de ser negada. ->¡Sobre todo con tu ~~esposo~~ pareja Hombres!

2) Aunque el anonimato es nuestra mayor preocupación, también nos gusta la experimentación. 3) Te animamos a acicalarte con los ungüentos de tu predilección, y hasta empolvarte un poco de ceniza encima. En verdad ayuda a resaltar todo nuestro atractivo natural.

4) Escoge un atuendo acorde a la región, las pieles son una útil protección a la intemperie y los paseos a media noche. Aunque si te crees de las más [traviesas] [siniestras], las plumas son otra opción predilecta.

5) Nos gusta empezar la noche frente al calor de un fogón, ¡Así que trae tus mejores pasos y cánticos! 6) Luego partimos al bosque donde deambulamos un rato. 7) A veces nos acercamos al pueblo para una visita, o para las que andan en busca de compañía más joven/ más joven compañía.



8) Recuerda, andar en la oscuridad puede ser traicionero, así que solo sal con lo necesario. Cualquier extra ha de dejarse en casa bajo resguardo.

9) A esconder bien toda crema, extremidad o prenda incriminadora, 10) cualquier descuido puede revelar este grupo ante los ojos juiciosos -¡Hombres!

11) Y no querrás volver a casa para enfrentar esa metida de pata.

Boceto rápido y primer storyboard en base al texto creado. En hoja de cuaderno.



Viñetas dibujadas en croquera. Se marca una grilla para ajustar las viñetas a proporciones cercanas al formato final. Se ubican algunos globos de texto y recuadros donde se distribuirá el texto antes creado durante el trabajo digital. Se vuelven a dividir los párrafos de texto más largo y se distribuyen entre las viñetas ilustrativas.

¡Bienvenida a las Cambia-Formas!

- GRUPO DE PASEOS NOCTURNOS PARA LA MUJER ABURRIDA -



Vista a primera página introductoria coloreada en tonos morados. Versión Original.

Elección de una paleta general

Inicialmente se trabajan las ilustraciones de las páginas introductorias con tonos morados; sin embargo, la elección del gradiente entre claros y oscuros resultó desafiante. Surge la preocupación de que, durante el proceso de impresión, los tonos oscuros podrían no diferenciarse lo suficiente del negro, comprometiendo la legibilidad y la apreciación visual. En consecuencia, se tomó la decisión de modificar la estrategia de color a utilizarse en la novela gráfica.

En lugar de asignar un color específico a cada historia o ilustración individual, se decide seleccionar un color base para cada capítulo. Con este enfoque, los tonos de este color variarán para cada historia dentro del capítulo, permitiendo una mayor flexibilidad visual sin perder la coherencia temática. Esta decisión tiene la ventaja de fortalecer la conexión entre todas las historias y personajes representativos de un mismo estereotipo, proporcionando una experiencia de lectura más cohesionada.

Además, esta elección estratégica ofrece ventajas en escenarios potenciales de publicación. En caso de que la obra se publique en formato de fanzines cortos o las viñetas se compartan en plataformas digitales de manera más fragmentada, el código de color compartido facilitará la identificación de la pertenencia de cada ilustración a su tipología correspondiente. Esta coherencia visual contribuirá a una experiencia de lectura más fluida y comprensible para los futuros lectores.

Vista a página 23,
Noches de Tormenta.

6.7 Composición de viñetas replicables en otros formatos.

Durante el proceso de storyboard y bocetaje inicial, así como en el posterior trazado digital de las viñetas, se planifican simultáneamente las páginas enfrentadas y se dibujan en el mismo pliego. Este enfoque proporciona un mayor control sobre la composición general de cada página. En este proyecto en particular, se aprovecha ocasionalmente para jugar con la apariencia, posición e interacción de las viñetas, creando ilustraciones de página completa, como se evidencia en la página 23 de la historia “Noches de Tormenta” (vista a la izquierda). También se incorporan elementos que se entrelazan o comparten entre ambos lados del pliego, como las líneas blancas que representan los rayos en las dos primeras páginas

de la misma historia.

En línea con esta estrategia, se busca intencionalmente crear viñetas y composiciones que puedan replicarse en otros formatos en el futuro. Según Thierry Groensteen, en su libro “Sistema de la Historieta”, la viñeta, al estar estructurada dentro de un marco, puede ser fácilmente extraída y manipulada fuera de la secuencialidad en la página. El autor afirma que,

“... la viñeta se deja circunscribir fácilmente, así como se la puede extraer del continuum secuencial. Esto significa que en los niveles perceptivo y cognitivo, la viñeta tiene más existencia para el lector de una historieta que el plano para el espectador de una película. [...] Estas particularidades de la viñeta explican que, ..., esta puede llegar a ser objeto de la afección del lector, y llegar a transformarse en una suerte de fetiche - situación de la que da fe la moda de las serigrafías realizadas a partir de ampliaciones”.⁶⁸

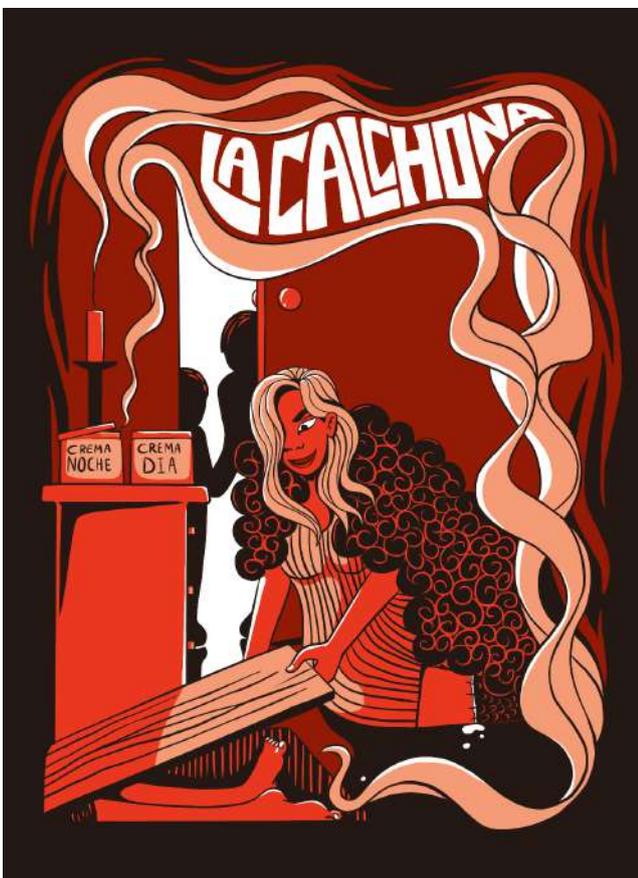
Dado que la obra busca inspiración en los resultados gráficos del grabado, la posibilidad de tratar el contenido dentro de la viñeta como un objeto visual con atractivo y valor estético propio se vuelve particularmente interesante en su producción. Las páginas 21 y 22 de la historia “Noches de Tormenta” se construyeron con la intención de ser puntos de impacto dentro de la narración, pero también para ser utilizadas de formas adicionales fuera de su contexto secuencial. Existe la posibilidad de adaptarlas a otros formatos y convertirlas en material gráfico adicional para la extensión de la obra.



68 Thierry Groensteen. Sistema de la Historieta. NautaColecciones Editores (2021): 39.



Páginas 21 y 22 historia *Noches de Tormenta*. Se trabaja cada página como una viñeta completa. Se dibuja el texto a mano en los rayos blancos, elemento recurrente a lo largo de las páginas de esta historia en particular



Izquierda: Ilustración representativa de la leyenda de La Calchona, parte del capítulo dedicado a las Cambiaformas. **Derecha:** Portada realizada para la historia larga *Noches de Tormenta*.

6.8 Elección y Uso de tipografías



Páginas 9 y 10 historia Noches de Tormenta. Vista a la disposición en página de las dos tipografías escogidas.

Textos y diálogos

Anime Ace 2.0 bb es de descarga gratuita, creada especialmente para cómics, por el diseñador Nate Piekos (Blambot), simula un trazo fluido y con cambios de grosor ligeros que imitan la manuscrita. Se utiliza para diálogos y textos del fondo en su estilo regular, tamaños variables entre 9 y 12 puntos.

Efectos de sonido y exclamaciones

billieBob fue creada por el diseñador Jeroen “Jobob” van der Ham. Es una tipografía de trazos gruesos, lo que hace que sus letras parezcan construidas en bloques. El grosor de sus trazos y ciertos detalles en las terminaciones de sus bordes le dan una sensación de naturalidad por sobre la perfección de otras tipografías, lo que ofrece coherencia con el estilo gráfico que se busca para la obra. Se utiliza para efectos de sonido y gritos y exclamaciones fuera de los globos de diálogo. La tipografía se modifica usando la herramienta de transformar en trama que permite el programa de dibujo Clip Studio para otorgarle mayor expresividad y congruencia con las ilustraciones dentro de las viñetas.

Exploración de tipografías para creación del título

Se realiza una búsqueda inicial de tipografías que simularan una escritura por medio del tallado de madera. Se seleccionan tres que cumplen con ciertas características: Trazos gruesos, bordes y terminaciones toscas, y presencia de ángulos quebrados que dieran el efecto de errores al formar los relieves con cuchillas.



Monstruos
y Brujas
Latinas

Woodcut Alpha es una tipografía display, creada por el diseñador Hans Bacher, distribuida por Monotype. Letras de grosor asimétrico, con presencia de “restos” alrededor.



Monstruos
y Brujas
Latinas

Wouldkat, creada por el diseñador Joachim Frank. Letras con bordes irregulares, esquinas angulares y toscas.



MONSTRUOS
Y BRUJAS
LATINAS

Eldes Cordel, creada por Eldes Oliveira, se inspira en antiguos folletos de literatura brasileña y sus letras hechas a base de la xilografía. Replica los efectos de esta técnica de impresión, como huecos e imprecisiones en la matriz de madera.



MONSTRUOS
Y BRUJAS
LATINAS

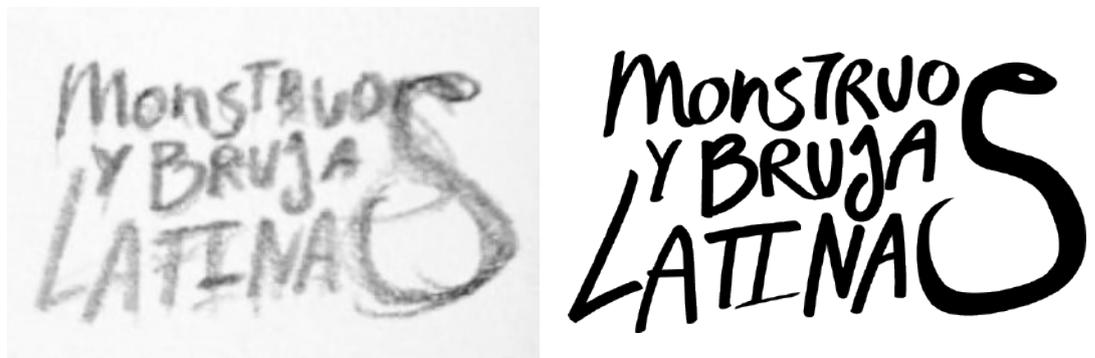
Se modifica la forma y composición de las letras de las tres tipografía escogidas, con tal de conseguir una versión “logotipizada”, más compacta, y en una conformación rectangular, que pueda utilizarse en la cubierta de la novela gráfica una vez diseñada la portada, y en otras piezas gráficas asociadas a la obra. La versión obtenida desde las modificaciones a la fuente Eldes Cordel se utiliza para realizar dos mockup de prueba para acompañar la postulación a los Fondos de Cultura, cuya postulación se realiza en los plazos dados durante Agosto de 2023.

Dibujo de tipografía para título.

Posterior a la postulación, se trabaja otra versión, esta vez dibujada a mano, buscando obtener una apariencia más diversa en las letras. Se busca la misma conformación de bloque rectangular, que sirva como logo o estampa para inscribirse en las futuras portadas, o dentro del formato que se disponga; fanzines, volúmenes, Deluxe, u otros medios como las publicaciones digitales.

Se parte sobre un boceto hecho a mano, con trazos sueltos, trazado en un espacio pequeño para limitar la cantidad de detalles iniciales, y se trabaja con un lápiz grafito 4B, que permite una línea de mayor claridad a pesar de los gestos rápidos sobre la superficie. El objetivo es conservar algunos de estos gestos de mayor soltura, movimiento y diferenciación de las letras en el resultado final.

El traspaso a dibujo digital se realiza en dos etapas. Primero, se traza con la herramienta brocha sobre la imagen del boceto en el programa Adobe Illustrator, donde se controla un poco más el encaje de las letras y se asigna mayor intencionalidad a los ángulos de las verticales. La segunda etapa de dibujo se realiza con el programa Clip Studio, en donde se trazan los bordes que definirán las letras por medio de líneas de vectores.



Las formas trazadas son luego rellenas con color. En esta última fase, se realizan ajustes significativos respecto al boceto original. Se ajustan grosores y orientación de astas y brazos, tamaño, proyección y ángulos de las ascendentes y descendentes, se ajustan curvaturas y encaje de las letras colindantes, y se agregan detalles alusivos a la temática con rebajes o adición de negros sobre las letras.

Destacando un elemento distintivo, se decide fusionar las tres “S” finales de cada palabra, creando una serpiente que recorre el borde derecho del logotipo. Las serpientes han sido fuertemente relacionadas con los estereotipos monstruosos femeninos, y tienen sus debidas apariciones dentro de la mitología americana, por lo que su representación icónica se vuelve coherente y se alinea con los conceptos explorados en la obra.



7 Postulación a los Fondos de Cultura

Como se ha mencionado antes, se decide postular el proyecto a la convocatoria del Fondo del Libro y la Lectura, Línea de Fomento a la Creación, Narrativa Gráfica, del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio para el periodo 2023-2024. Este fondo ofrece apoyos económicos para la conclusión de obras gráficas originales e inéditas, y en el caso de esta convocatoria, se requería presentar de 8 a 20 páginas consecutivas terminadas como muestra de la obra, con la posibilidad de adjuntar un anexo para una comprensión más profunda de esta.

La beca para Narrativa Gráfica/libro álbum, perteneciente a la categoría de Creación Literaria, ofrecía un financiamiento único por proyecto de \$6.500.000, y su plazo de postulación estaba originalmente definido para agosto de 2023, pero se extendió hasta principios de septiembre.

En la muestra de la obra presentada para la postulación (terminada el 21 de agosto), se incluyeron las primeras 16 páginas junto a la portada de la historia larga, “Noches de Tormenta”, con la tipografía y distribución de viñetas utilizadas hasta ese momento. Posteriormente, estas páginas fueron corregidas durante el proceso continuo de dibujo y edición. Además, como parte del material complementario, se proporcionó un desglose del contenido planificado, el cual también ha experimentado ajustes en el contexto de la entrega de este informe. También se desarrollaron mockups para visualizar páginas importantes y se presentó un teaser de posibles portadas que incorporaban la tipografía modificada de Eldes Cordel, componiendo el título de la obra.

Previamente a la postulación, fue imperativo crear el perfil cultural correspondiente a la responsable del proyecto, incluyendo diversos antecedentes como formación académica, experiencia laboral y un portafolio que incluía distintos trabajos dentro y fuera del área editorial.

• RESUMEN DE LA POSTULACIÓN

1. DATOS PROYECTO

Nombre Proyecto	: Monstruos y Brujas Latinas
Folio	: 699536
Fecha de creación de Postulación	: 07-08-2023
Fecha de Envío	: 21-08-2023

2. DATOS DEL CONCURSO

Concurso	: Fondo del Libro y la Lectura / Fomento a la Creación / Modalidad de Becas de Creación Literaria - Beca Creación Literaria Co-autoría - Género Narrativa gráfica y libro álbum
Fecha de cierre del Concurso	: 06-09-2023 17:00:00

3. RESPONSABLE

Tipo de Persona	: Natural
Nombre	: Camila Lisette Palma Soto
RUT	: 19239424-4
Región	: Región Metropolitana

Pantallazo de la primera página del documento resumen de la postulación del proyecto al Fondo del Libro y la Lectura, Línea de Creación, 2024.



Mockups presentados como material adicional en la postulación a los Fondos de Cultura.

Arriba: Mockup de portadas realizados con tipografía Eldes Cordel (antiguo título). Se colocan ilustraciones con la intención de dar una idea de las posibilidades de composición con el título logotipizado, pero son utilizadas con el conocimiento de ser provisionales y no una versión definitiva.

Abajo: Mockup con la vista a las dos primeras páginas de la historia Noches de Tormenta. Versión antigua, sin las posteriores modificaciones de tipografía.



8 Proceso de trabajo

8.1 Tabla de Actividades

Etapa	Actividades	Tareas
Exploración Previa	Exploración referentes de ilustración y novela gráfica latinoamericana	Catastro trabajos de interés o de referencia
Investigación Específica	Investigación y recopilación de contenidos para la obra	Revisión bibliografía
	Análisis y Selección figuras	Recopilación referentes de estilo
	Documentación dirigida/específica	Análisis comparativo variantes, definición de tipologías, selección de historias y personajes
Planificación de la narrativa	Estructuración del contenido	Complementación de la documentación de acuerdo a cada tipología
	Definición del formato	Planificación secciones, cantidad de historias, creación índice provisorio
	Definición del estilo visual	Definir tipo de publicación
Creación e ilustración	Dibujos y primeros storyboards	Bocetos y primeros storyboards
	Definición del guión	Exploración diseño de páginas y personajes
	Dibujo análogo de una historia completa	Escritura del argumento para cada narración
Recopilación del material	Dibujo digital	Trazado de cuadrícula en croquera y dibujo a grafito
	Compilación material gráfico	Trazado de línea, pintado, y distribución de textos y globos de diálogo
Búsqueda posibles vías de publicación	Compilación material adicional	Armado maqueta primera historia
	Fondos Concursables	Recopilación de storyboards, diseño de personajes y bocetos a grafito de las viñetas
Búsqueda posibles vías de publicación	Exploración de editoriales y otros medios de publicación	Postulación a Fondos de Cultura
		Sondeo del catálogo de editoriales afines a la naturaleza del proyecto
		Evaluar otras salidas de publicación independiente

Etapa	Actividades	Tareas
Edición y desarrollo de material adicional	Finalización y revisión del material desarrollado	Producción últimas páginas primera historia desarrollada
		Edición y ajuste del material terminado
	Evaluación y ajuste del contenido a producirse en el futuro	Acabar la redacción de los guiones generales, orden y distribución de cada sección de la obra proyectada.
	Desarrollo de material adicional	Creación e ilustración de páginas adicionales y otras secciones de la obra (portadas, ilustraciones individuales)

8.2 Calendarización y tiempos.

Tipo de Actividad	2022		2023											
	1º sem	2º sem	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
Exploración previa de referentes														
Investigación y Recopilación														
Selección, Revisión y Categorización														
Estructuración del contenido														
Bocetos y dibujo del material gráfico (Obra Parcial)														
Compilación del material desarrollado (Obra Parcial)														
Postulación Fondos de Cultura 2024														
Sondeo editoriales y otros medios de publicación														
Edición y desarrollo de material adicional														

9 Costos y financiamiento.

En primera instancia, se buscará obtener financiamiento para continuar con la totalidad de la obra por medio de los Fondos de Cultura 2024, postulando en la línea de Creación de los Fondos del libro.

Monto máximo financiado por los Fondos de Cultura
Narrativa gráfica/Libro álbum: \$6.500.000

Para efectos del concurso, se plantea el siguiente presupuesto para el término del proceso de creación de la obra.

Descripción	Encargada	Costo Hora	Horas Día	Días hábiles	Honorarios Mes	Meses trabajo	Total Honorarios
Responsable del proyecto, guión, diseño, ilustración y maquetación	Camila Palma	3800	5	22	418000	10	4180000

Descripción	Cantidad	Costo
Materiales dibujo análogo		
Croquera de dibujo	3	15000
Lápices, sacapuntas, gomas.	-	40000
Herramientas digitales		
Pago Clip Studio Paint Ex	licencia Anual	180000
Desgaste tableta de dibujo y puntas de lápiz	-	45000
Total		280.000

Monto líquido honorarios:

\$4.180.000

Monto total honorarios (+13%):

\$4.723.400

Monto final:

\$5.003.400

De no resultar seleccionado, se continuará con la ilustración de las historias ya consideradas, ajustado a los tiempos que resulten del trabajo autogestionado, redireccionando a la autopublicación en distintas plataformas (digital con posibilidad de impresión), con la posible materialización de diversos fanzines que presenten las historias de forma separada, para ser distribuidos en ferias de arte y otros encuentros culturales.

Cotización de la impresión de 50, 100 y 200 ejemplares de diferentes formato (fanzine, volúmenes o tomos separados y compilación deluxe), queda pendiente.

10 Palabras Finales y Conclusiones

Quisiera incluir en esta sección de cierre, un resumen de ciertas observaciones hechas dentro de las últimas semanas de trabajo, pues me han llevado a reflexiones que no he podido incluir en secciones anteriores, pero que merecen ser registradas de alguna forma.

El apuntar a la postulación del proyecto a los Fondos del Libro y la Lectura 2024 le dió al proceso de trabajo de este año, en comparación con el realizado el anterior, un objetivo, una guía y un pie forzado bastante necesario. Al mismo tiempo, las condiciones dentro de las bases del concurso actuales colocan restricciones a las formas de compartir el material gráfico realizado hasta la finalización de la etapa evaluativa. Por lo que, una vez realizada la postulación y estando en espera de los resultados, se decide dedicar los esfuerzos a editar y continuar produciendo material adicional, además de hacer un nuevo sondeo de la presencia de trabajos similares y el lugar de narrativas gráficas como estas dentro del mercado nacional. Para esto, se asiste a ferias del libro y charlas respecto del quehacer editorial.

En relación a lo vislumbrado en estas instancias, principalmente lo conversado en el 11° Seminario Internacional de Literatura Infantil y Juvenil en FILSA 2023, comparto las siguientes reflexiones respecto del contexto y la pertinencia, o no, de realizar proyectos como el propuesto.

Desde luego, se debe tener en cuenta lo determinado por estudios como el publicado por la UNESCO⁶⁹ y la actualización del Banco Mundial sobre la “pobreza de los aprendizajes”⁷⁰, que determinan un déficit importante en las habilidades de comprensión lectora de los niños, especialmente en los países de América Latina. A pesar de estas dificultades, que pueden arrastrarse a la siguiente etapa resultando en adultos con bajo interés o capacidad lectora, otros estudios como el de Fundación La Fuente, señalan que existe un considerable público lector en Chile⁷¹. Este fenómeno se alinea con la percepción de un aumento en iniciativas para apoyar la lectura, así como un crecimiento en el mercado nacional y en las publicaciones. La identificación de esta tendencia puede ser un punto de partida para explorar estrategias más efectivas que fomenten la comprensión lectora y el acceso a la lectura.

Los formatos digitales y transmedia aparecen dentro de este escenario como competencia para la publicación tradicional, aunque se hace destacar que “las personas que gustan de la lectura, leen tanto de manera digital como a través de textos impresos”⁷². Aunque el formato digital ofrece ciertas ventajas en términos de movilidad, alcance en regiones y disponibilidad en bibliotecas y librerías, la coexistencia de ambos formatos sugiere una diversidad de preferencias dentro del público lector. Esta dualidad plantea interrogantes sobre cómo adaptar estrategias editoriales para satisfacer las distintas necesidades y preferencias del público.

69 UNESCO. El estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en Lectura. (Santiago, 2022): 12, 16.

70 The State of Global Learning Poverty: 2022 Update. Conference Edition. (World Bank, UNICEF, FCDO, USAID, Bill & Melinda Gates Foundation, 2022): 5.

71 Leer en Chile 2022: Estudio de hábitos y percepciones sobre la lectura en Chile. La Fuente, Ipsos (2022).

72 Mónica Bombal (Editora Ediciones Liebre), durante el Panel lectura, ilustración y diseño, libros físicos y digitales. 11° Seminario Internacional de Literatura Infantil y Juvenil.

En razón de lo anterior, se aprecia que el género de la narrativa gráfica tiende a eludir aspectos del dilema del desarrollo limitado o tardío de la comprensión lectora en niños, adolescentes y adultos. La naturaleza visual del cómic propicia una lectura más amigable y rápida para el público en general, al decodificar previamente gran parte del contexto, ambientación y características de los personajes a través de elementos visuales. El formato del cómic ofrece una experiencia de lectura que puede resultar menos intimidante y más atractiva para aquellos que enfrentan dificultades con la lectura tradicional, y abre la puerta para pensar en los cómics y novelas gráficas como estrategia relevante para la introducción temprana y programas de apoyo de la lectura, incluso en etapas posteriores a la escolaridad básica.

Referido al contenido propuesto y su pertinencia, la constante publicación de obras que recopilan y reinterpretan la mitología nacional y latinoamericana es evidencia del interés sostenido en estas temáticas. Nuevas ediciones del trabajo de autores como Julio Vicuña Cifuentes sobre la tradición oral y leyendas chilenas, volúmenes múltiples de textos como el de Miguel Moreno con “Criatura Fabulosas Chilenas”, y proyectos como “El correo brujo del Maule” dirigidos por Pablo Durán Troncoso, pueden encontrarse en los stands de las ferias y en los catálogos de diversas editoriales. La novela gráfica propuesta se sitúa en la intersección de estas tendencias, aprovechando la rica herencia cultural de la región para explorar estereotipos femeninos desde una perspectiva única. Este enfoque no solo responde a una demanda de contenido atractivo y novedoso, sino que también contribuye a la preservación y difusión de las narrativas autóctonas y la representación cultural.

La obra busca sumergirse en los imaginarios culturales y fantásticos, de tal manera de abordar la brujería y los estereotipos asociados con el objetivo de desmitificar y contextualizar estas figuras dentro de su trasfondo cultural. En aras feministas, el cuestionar estos estereotipos arraigados en las leyendas y mitos busca proporcionar una plataforma de reflexión y discusión sobre la representación de lo femenino en la cultura popular. Este proyecto bien podría encontrar su lugar en el mercado actual al resonar con las tendencias literarias y culturales contemporáneas.

En cuanto a la producción de la obra, uno de los desafíos fundamentales en la fase de investigación y recopilación radicó en discernir con mayor eficacia cuándo se había alcanzado el punto de saturación de información. A pesar de buscar respaldo en la mayoría de las afirmaciones y de complementar mi opinión con las perspectivas de expertos y personas más versadas en los conceptos que enmarcan el proyecto, siempre existen límites para lo que se puede abarcar siendo solo una persona. Aprender a lidiar con la incertidumbre y los posibles puntos ciegos fue esencial; reconocer que, quizás, no todas las referencias fueron revisadas, que no se encontraron todas las versiones de una historia, y aceptar la posibilidad de interpretaciones divergentes. Sin embargo, es crucial

recordar que una de las razones fundamentales por las que los autores crean sus obras es precisamente para compartir sus interpretaciones, y puntos de vista. Esta capacidad de expresar visiones únicas y reflexiones personales constituye un valioso aporte y una cualidad intrínseca de la expresión artística.

Respecto a la elección de acercar la obra a un estilo ilustrativo inspirado en el grabado, motivada por la influencia significativa de esta visibilidad en la cultura popular chilena y latinoamericana, especialmente en el contexto de movimientos sociales; se ha de reflexionar sobre las posibles y notables diferencias entre el resultado final presentado, y lo que habría surgido si toda la obra se hubiera producido a través de matrices de madera o metal. Esta inquietud surge desde la experiencia concreta vivida en el Taller de Técnicas de Grabado Experimental, donde se logró una aproximación al estilo visual imaginado, desde el punto de vista personal, al pensar en el grabado popular: un dibujo más sintético, con menos elementos e incluso con un enfoque más conceptual.

Se comprende que, a pesar de lo explorado en el taller, al momento de dibujar las páginas de la novela gráfica, parece que “la mano influye más que la cabeza”. Aunque se logra un estilo más sencillo del que se acostumbra por parte de la práctica personal, con un mayor enfoque en los elementos generales en vez de la inclusión de detalles mínimos, con el estilo y los elementos recurrentes consolidándose a medida que se avanza en las páginas y viñetas, se reconoce que las herramientas y la superficie de trabajo, ya sea el lápiz grafito sobre una croquera o una pantalla mostrando el trazo hecho sobre la tableta digital, condicionan la manera de dibujar y trabajar las formas, tanto como lo hacen el punzón o la matriz en el taller de grabado. No se piensa ni se dibuja de la misma manera frente a una u otra. Con plena conciencia de esta dinámica, sin embargo, se considera haber logrado conferir a la obra un estilo gráfico coherente a lo largo de sus páginas. Este estilo no solo rescata los elementos visuales necesarios para cumplir satisfactoriamente con las intenciones iniciales, sino que también consigue dotar a la obra de un aspecto particular y propio.

11 Bibliografía

Libros

Burke, Peter. 2001. Visto y no Visto, El uso de la imagen como documento Histórico.

Casanova, Holdenis. 1994. Diablos, brujos y espíritus maléficos. Chillán, un proceso judicial del siglo XVIII. (Ediciones Universidad de la Frontera, Chile): 89.

Federici, Silvia. 2019. Calibán y la Bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria. 2ª ed. Editorial Tinta Limón, Buenos Aires.

Groensteen, Thierry.(2021). Sistema de la Historieta. NautaColecciones Editores (Chile).

Lazzara, Michael J., et al. Nuevos acercamientos a los estudios latinoamericanos: cultura y poder. Editado por Juan Poblete, 1ra ed., CLACSO, 2021

McCloud, Scott. (1995). Cómo se hace un cómic: El arte invisible. Traducida, primera ed. (Barcelona, Ediciones B): 9-15.

Vicuña Cifuentes, José. (1915). Mitos y Supersticiones recogidos de la tradición oral chilena. Imprenta Universitaria

Capítulos de libros

Gross, Elizabeth (1986). “¿Qué es la teoría feminista?” en *Feminist Challenges, Social and Political Theory*, Eds. Carole Pateman y Elizabeth Gross, Northeastern University Press.

Hollows, Joanne. 2005. Feminismo, Estudios Culturales y Cultura Popular. traducción del Cap 2 del libro “Feminism, Femininty and Popular Culture, Manchester University Press (2000). pp. 15-28.

Lacave, Maribel. (2013). “Relectura del Mito Chilote de la Pincoya”. Artículo publicado en libro *Insularidad e Imaginario Cultural Canarias-Chiloé (Ecos de un Encuentro)*. Ediciones Literatura Americana Reunida (LAR, Chile): 133-154.

Maldonado-Torres, Nelson. (2021). Capítulo “El giro decolonial”. *Nuevos acercamientos a los estudios latinoamericanos: cultura y poder*. CLACSO. pp 193-217

Martínez, Roberto. (2016). El Nahualismo. Capítulo libro, *El Hombre Nahualli y sus funciones*. Serie Antropológica, 19. Universidad Nacional Autónoma de México (Instituto de Investigaciones Históricas): 398.

Merino, Ana. Pérez, Tania. Tullis, Brittany. (2019). Introducción: El cómic: intertextualidades, discursividades y paratextos en el arte secuencial de América Latina. *Revista Mitologías Hoy*, vol. 20: 11-15. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.675>

Artículos, Revistas y Reviews

Acevedo, Mariela. (2015). Una reflexión sobre los aportes de la Epistemología Feminista al campo de los Estudios Comunicacionales. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°54, (Buenos Aires) pp. 137-148.

Amezcuza, Luis Alberto Pérez. (2017). "Tecnoipoiesis azteca: el mito de Coatlicue y la "nueva mexicanidad"." Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes 15.1: 63-87.

Andrade, Claudia. (2019) Narrativa visual producida por mujeres en Latinoamérica: El autocómic como espacio de cuestionamiento y denuncia. UNIVERSUM. 2019. Universum [online]. vol.34, n.2 <http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-23762019000200017&lng=en&nrm=iso>

Atwood, Margaret. (1984). "The Witches of Eastwick" review de libro. The New York Times. Recuperado en: <https://www.nytimes.com/1984/05/13/books/the-witches-of-eastwick.html>

Beteta, Yolanda, (2009). Las heroínas regresan a Itaca. La construcción de las identidades femeninas a través de la subversión de mitos. Investigaciones Feministas, vol 0 (Universidad Complutense de Madrid), pp 163-182.

Beteta, Yolanda. (2014). La sexualidad de las brujas. La deconstrucción y subversión de las representaciones artísticas de la brujería, la perversidad y la castración femenina en el arte feminista del siglo XX. Dossiers Feministes, nº18, pp. 293-307.

Caballero-Galvez, Antonio. (2014). Comunicación y Subversión: Estudios de género desde la Cultura Visual. Aportes de la Teoría Queer y los Estudios Visuales. Journal de Comunicación Social. 2. 95-120.

Cravero, Carolina. (2014). "Brujas": del estigma y criminalización a la re-significación para la lucha feminista. Publicado en la Revista "Mujeres, historia e Identidades" Serie sociedad, cultura y género. Volumen 4, mayo 2014, p. 73-85.

Dolinki, Silvia. (2010). Artículo: Impresiones sociales. Una lectura sobre la tradición del grabado en la Argentina. Universidad Nacional de Rosario, Facultad de Humanidades y Artes. Centro de Investigaciones del Arte Argentino y Latinoamericano. Recuperado en <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/198456>

Felitti, Karina. (2021). Brujas feministas: construcciones de un símbolo cultural en la Argentina de la Marea Verde. Religiones y Espacios Públicos En América Latina. Editado Por Renée De La Torre; Pablo Semán. 1a Ed.

Ciudad Autónoma De Buenos Aires: CLACSO; México: Centro De Estudios Latinoamericanos Avanzados.

Few, Martha. (2005). Chocolate, sex, and disorderly women in late-seventeenth- and early-eighteenth-century Guatemala. *American Society for Ethnohistory* (University of Arizona). p 673-687.

García-Reyes, David. Ruiz, Sergio. (2021). Memoria histórica en la narración gráfica chilena contemporánea. *Universum* vol. 36, n.2 (Talca): 497-519. doi: 10.4067/S0718-23762021000200497

Grossberg, Lawrence (2009). El corazón de los estudios culturales: contextualidad, construccionismo y complejidad. *Tabula Rasa*, (10), 13-48.

López-Villar, Rebeca. (2019). Prototipos brujescos televisivos como posibles continuadores de estereotipos femeninos tradicionales. El caso de *American Horror Story: Coven* (2013) y *Apocalypse* (2018). Universidad Complutense de Madrid. *Revista Investigaciones Feministas*. 10(2) p 315-331.

Martos García, Alberto. Martos García, Aitana. (2015). Nuevas lecturas de La Llorona: Imaginarios, identidad y discurso parabólico. *UNIVERSUM* vol 30 N°2 (Talca). p 179-195.

Merino, Ana. (2010) Memory in Comics: Testimonial, Autobiographical and Historical Space in MAUS. *Transatlantica*, doi: 10.4000/transatlantica.4941

Osses, Mario. Vico, Mauricio. (2008). Aproximación a los carteles de la Unidad Popular (1970-1973). *Cátedra de Artes N° 5* (Pontificia Universidad Católica de Chile): 23-47

Pérez, Elena. (2016). Marjane Satrapi, la artista que redibujó Irán. *Dossiers feministes*, n. 21. 41-57. doi: <http://dx.doi.org/10.6035/Dossiers.2016.21.3>
Rojas Mix, Miguel en reseña de Matilde Carlos, *Civilización y Cultura del siglo XXI*. Clío & Asociados. *La Historia Enseñada*, número 11 (Universidad Nacional de General Sarmiento) 160.

Rózańska, Katarzyna. (2011). Los arquetipos de la mujer en la cultura latinoamericana: desde la cosmovisión precolombina hasta la literatura contemporánea. *Romanica*, 1, 62-71.

Urta, Natalia. (2019). Mestizaje mágico en la ciudad, Intercambio, apropiaciones y recepciones. (Universidad Andres Bello, Chile) p 364-365.

Urta, Natalia. (2022). Magdalena Camacho, La Camarones, una celestina en la Lima del siglo XVIII. *Revista de Humanidades*, N°46 (Universidad Andrés Bello, Chile) p 327-348.

Tesis

Karen Hansen, (2002). How young women perceive ancient death symbols in dark goddess archetypes (California: Saybrook University,) 7.

Audio y Video

Díaz, Sol. “Hay muchas mujeres autoras hablando de ser mujer desde nuestra propia realidad. Entrevista Cátedra Mujeres y Medios, Facultad de Comunicación y Letras, Universidad Diego Portales. 01 de Junio, 2019. <<https://catedramujeresymedios.udp.cl/hay-muchas-mas-mujeres-autoras-hablando-de-ser-mujer-desde-nuestra-propia-realidad/>>

Díaz, Sol. Toro, Cecilia (Presentadoras). 2018. Episodio #79: Conversando con Toto Duarte y Camila Barrales. [Podcast] La Polola. <https://open.spotify.com/episode/3wN1pwoAllyDoJ4nfgCl5L?si=911f2a7137764ab0>

Gutiérrez, Camila. “El BL en Latinoamérica: La migración estética en narrativas gráficas contemporáneas”. Ponencia presentada en mesa de discusión: BL en México y Chile para Encuentro Internacional de Narrativas Gráficas, Dibujos que Hablan 2022. [Online]: <https://www.youtube.com/watch?v=3QJFPTlQRxM>

Jiménez, Gabriel. María Lionza, la nueva edición. Acceso el 12 de abril, 2023. <http://comicmu.blogspot.com/2011/03/maria-lionza-la-nueva-edicion.html>

St. Thomas University. (2009, Julio 1). “Wicked Women: Witchcraft & Feminism”. [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=lKG4VgqYGkQ>
Archivo Nacional, “Brujería en Chile colonial: archivos e imaginarios”. 2020. <https://www.archivonacional.gob.cl/multimedia/exposicion-brujeria-en-chile-colonial-archivos-e-imaginarios>

Anexo 1: Estructura y Guiones

Imaginarios Culturales		
Espantos	<p>Figura: Las tres pascualas</p> <p>Título: Cantos en la orilla</p>	<p>A las tres hermanas las sedujo el mismo hombre sin que las otras lo supieran, pero la menor fue menos precavida y queda embarazada del tipo. El padre se entera y lleno de ira manda a algunos empleados a buscar al tipo por el pueblo, con la indicación de que nadie se enterara por qué era que lo buscaban con tanto ímpetu. No lo encuentran por ningún lado, pues ya hace tiempo se había ido lejos de la ciudad y ni por lo pueblos cercanos lo encontraron. Así que el padre le dice a la menor que se irá a un convento y al hijo lo iban a dar en adopción con ayuda de las monjas. La hermana menor está destrozada porque su vida se acabó. En un momento impulsivo, escribe una carta de suicidio en la que indica que no puede soportar la idea de la vida que le espera, con disculpas para sus dos hermanas mayores, y se escapa hacia la laguna a las afueras de la ciudad. Las hermanas se dan cuenta que no está en la noche, la mayor fue a verla para conversas con ella y reconfortarla, pero encuentra la nota y le avisan a los sirvientes. Mientras los hombres se preparan para ir a buscarla al pueblo y a los caminos, a las hermanas se les ocurre que pudo haber ido al lago y salen en bata a buscarla. Está brillando la luna así que ven su camisón blanco flotando en el lago y la mayor se lanza al agua a sacarla, la de en medio se queda con la linterna en la orilla llorando arrodillada. La hermana joven si se ahoga en el lago (una viñeta enfocando a las tres, las dos mayores llorando y agarrando a la pequeña, esta con los ojos cerrados y ya inconsciente). En las últimas viñetas, se ve a las dos hermanas volviendo al lago con vestidos blancos cantando, al final sentadas en las orilla con el fantasma de la hermana menor entre ellas y uniéndose al canto.</p>
	<p>Figura: Lloronas y viudas</p> <p>Título: Criaturas Nocturnas</p>	<p>Narrador omnisciente (texto por producir), acompaña escenas de las muchas variantes apareciendo desde el interior de lagunas, ríos y cavernas montañosas, camino a una reunión (estilo aquelarre), al interior de un bosque espeso, durante el trayecto o después forman sus grupos y van espantando a los transeúntes perdidos que se topan con ellas.</p>
	<p>Figura: La ceguera</p>	<p>Ficha como poster de película de terror.</p>
	<p>Figura: La Lola</p>	<p>Ficha como poster de película de terror.</p>

Imaginarios Culturales

Cambiaformas

<p>Figura: Tlahuelpuchi</p> <p>Título: Noches de Tormenta.</p>	<p>En un pequeño pueblo de México, una madre primeriza vive atormentada por la idea de las tlahuelpuchi, tras un comentario hecho por un familiar durante su embarazo. Aunque inicialmente se ríe junto a su familia, el temor de que algo malo pueda sucederle a su hijo crece en su interior. Pronto, sus sospechas recaen en una nueva vecina, una mujer soltera, bonita e independiente, que no consume carne y parece coquetear con su marido. Una noche de tormenta, la madre se encuentra despierta mientras su esposo duerme. Ve una sombra en la ventana y, asustada, intenta despertar a su esposo en vano. Intenta mirar por una de las ventanas, después escucha al bebé llorar y va a verificar que se encuentra bien. Mientras está en la habitación del niño, un pavo entra volando y provoca un desorden, causando pánico en la madre. Sin embargo, su instinto maternal la impulsa a proteger a su hijo y luchar contra el supuesto tlahuelpuchi. Persigue al animal bajo la lluvia, apuñalándolo con unas tijeras de costura. En ese instante, llega su vecina, quien estaba en busca de sus pavos que habían escapado del gallinero a causa de la tormenta. Retrata los miedos y la ansiedad de una madre primeriza, enmarcada en la superstición y acentuada por los celos hacia su vecina.</p>
<p>Figura: Marcelina Luis Morales (Bruja de la huastecas)</p> <p>Título: Copal, fuego y aguardiente / Las piernas en la cantera.</p>	<p>Reinterpretación de la leyenda. Se presentan los efectos de rumores y prejuicios hacia Marcelina, una mujer vieja y de ascendencia indígena. Tras sobrevivir a la tragedia y perder a sus hijos, Marcelina se ve afectada por el trauma y la antipatía de sus vecinos, quienes la tachan de fea y hechicera. Su esposo la ama a pesar de todo, hasta que una gripe comienza a esparcirse por el pueblo y le causa recuerdos a la mujer de la epidemia de viruela a la que sobrevivió en su pueblo natal, el cual quemaron como manera preventiva. Comienza a hacer los rituales que aún recuerda, como escupir agua ardiente y quemar copal por la casa para protegerse. En las noches que su marido no está quema hierbas en una hoguera fuera de la casa. Una noche su marido vuelve temprano y la escucha recitar palabras que no entiende y saltar alrededor del fuego, y por un momento cree todos los rumores que existen sobre su mujer, como que lo ha tenido hechizado para que no la deje y que no se dé cuenta de que ella ha matado a sus hijos y no la mala suerte. Lo embarga la rabia, la enfrenta con gritos e intenta apagar el fuego, pero Marcelina trata de detenerlo. Acaban a golpes y la mata. Al instante se arrepiente y es cuando llora mientras la abraza. Los siguientes hechos se contrastan con el final tradicional de la historia; en vez de enterrar un morral con las piernas de su mujer para evitar que vuelva a transformarse; es el cuerpo de su esposa el que lleva a caballo a la cantera.</p>
<p>Figura: La calchona</p>	<p>Ficha como poster de película de terror, con extracto resumen de la leyenda mezclado en la composición.</p>

Imaginarios Culturales

Madres Divinas	Figura: Pincoya y Atabey	<p>En dos rincones del mundo extenso, uno, costas chilotas, el mar enfrenta airado, otro, Caribe con arroyos sinuosos, diosas agitan corrientes con sus manos. Cuentos llevados por los vientos marinos, arroyos escondidos y lluvias que han caído, entidades distantes de mundos nativos, del agua su poder reflejado han sido. Pincoya, de las olas surge y avanza en la espuma, algas en sus cabellos y canto en el viento susurra, los mares equilibra y peces aporta en bonanza, bien o mal augura a quien ve su danza en la bruma. Atabey, dueña de ríos serpenteantes, donde la naturaleza fluye y la embaraza, fertilidad reparte en corrientes errantes, sus pasos susurran historias de abundancia. Madres del agua, sus gracias comparten, Calmas y serenas; ofendidas animan caudales Voces coléricas, ira en sus ojos a veces arde, y sus manos desencadenan tempestades. En el océano vasto y ríos exuberantes, la gente halla sustento y tormentos, en las corrientes rugen mitos ancestrales, y en la brisa se entrelazan viejos misterios. Pincoya y Atabey se unen en el agua, con otras diosas de leyendas americanas, que parieron pueblos, sosteniendo su raza, herencias compartidas, tierras soberanas.</p>
	Título: Del río hasta el mar	
	Texto en verso que compara las dos figuras	
	Figura: Chía	Ficha artística
	Figura: Cihuateteo	Ficha tipo infografía, que ilustre cómo se forman las Cihuateteo (muerte en el parto) y que acompañan en su recorrido al dios del sol

Pasado Histórico

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Celestinas</p>	<p>Caso: María Josefa de la encarnación</p> <p>Título: Sacerdotes y Alcahuetas.</p>	<p>Se cuenta desde el punto de vista del confesor a quien le contaba sus sueños, visiones y de sus trabajos. Al clérigo primero le parece una mentirosa o una mujer que solo quiere atención con mucha imaginación, sabe que debería reprenderla, pero sus historias son de lo más interesante que le sucede sirviendo en la iglesia, así que semana tras semana la escucha y lleva registro de lo que dice. Hasta que sus supuestas visiones comienzan a volverse más caóticas y “viles”, y más mujeres comienzan a comentarle de los trabajos que les va ofreciendo y cómo todas están en busca de hombres, así que le hace el comentario que debería llevar sus asuntos de forma más cautelosa y no mencionarlas dentro de la congregación. Pronto, viene a él una de las mujeres a la que le ofreció sus servicios, molesta porque los hechizos no dieron resultado, y quiere que a María Josefa se le castigue por ser una pecadora. El hombre trata de aplacarla, pero lo siguiente que sucede es que otro clérigo llega a preguntarle por ciertas acusaciones hacia alguien de su “rebaño”, entonces el hombre piensa para sí, “Los días de escuchar fantasías se han terminado”, con bastante culpa y pesar.</p>
	<p>Caso: Cecilia de Fuentes</p> <p>Título: Los encantos de Cecilia.</p>	<p>El marido la acusa de hacerlo impotente y darle deseos de servirle el desayuno a la cama. La historia es desde el punto de vista de un amigo que los está visitando en su casa, a quien Juan de Fuentes (marido) le está contando esta extraña situación que, cree él, es porque la mujer le ha estado colocando cosas extrañas al chocolate que le sirve últimamente en la mañana, tarde y noche. Mientras hablan aparece la esposa con el mencionado chocolate, y les sirve una taza a cada uno. El amigo al beberlo lo encuentra delicioso, y al volver a mirar a la mujer la encuentra más hermosa que de costumbre, así que también queda convencido de que debe ser una bruja porque no hay mujer tan perfecta.</p>

Pasado Histórico

Celestinas	<p>Caso: Rosa de Arevillaga</p> <p>Título: Ni suya, ni bruja</p>	<p>Vivía en el convento de Santa Catalina Mártir en Santiago de Guatemala (1650-1700), como esclava de una monja, aunque recibió algo de educación. Era mulata y tenía 28 años cuando ocurren los eventos. Un día durante las celebraciones de Pascua, fue a confesarse con el padre Francisco de Castellanos, y mientras esperaba le sirvió a este frente a los otros sacerdotes una taza de chocolate, “como era la costumbre y la buena educación”. Cuando entra al confesatorio, el padre intenta conquistarla, llamándola “mi alma, mi vida, mi rosa de Jericó”. Al esquivar sus avances, el padre Francisco le dice saber que ella puso polvos en el chocolate que le sirvió para “ganar su amor.”</p> <p>Indicaciones: La narración se lleva como si fuera la carta que Rosa les está escribiendo a las autoridades inquisitoriales, contándoles lo acontecido, así que, parte con la dedicatoria de “Ilustrísimos señores...”, (todas las frases tomadas de la carta aparecen en casillas superpuestas a las viñetas o bloques de color plano dentro de las viñetas para diferenciarse de los diálogos). Primeras viñetas muestran a Rosa escribiendo la carta y luego unas escenas de contexto del convento. En vez de la base de fondo blanco se usa el tono claro del color escogido para la historia a modo de indicar que es un recuerdo/suceso pasado. Debe dejar en claro al final que escribe la carta porque tiene miedo de que alguien le crea al cura, cuando ella “no sabe nada de esas cosas de hechicería”.</p>
	<p>Caso: Paula Molina y Mama Juana</p>	<p>Viñetas muestran una situación estilo entrevista, con una lista de reclamos de clientas insatisfechas con los servicios que les fueron entregados por parte de estas dos mujeres.</p>
	<p>Caso: La Llana Candela</p>	<p>Ficha como un poster de espectáculos anunciando sus servicios</p>
	<p>Caso: La camarones</p>	<p>Ficha como un poster de espectáculos anunciando sus servicios</p>

Pasado Histórico

Vengativas

Caso: Josefina, Melchora, Marcela y Francisca.

Título:
El diablo en Chillán

Historia dividida en los puntos de vista de estas cuatro mujeres que fueron parte de las acusadas en el caso.

1) Josefa: le está dando el pan que quemó a los cerdos. Lagrimea y se frota la mejilla amoratada donde el capitán Zapata le pegó. Paula tiende ropa a su lado y le dice que debe ser más cuidadosa y dejar de pelear con los patrones, que ya están molestos por su último intento de escape. Josefa responde que es porque el capitán y su mujer no son buenos con ella. Paula le dice que hay peores, y que al menos la señora solo les grita y el señor solo les pega cuando ya han discutido mucho. Josefa se queja que la señora Rita dice ser buena cristiana, pero le importa más el pan quemado que el marido les ande pegando, y quisiera devolverles algo del daño que le hacen. Paula le comenta que conoce a una india buena para las pócimas y brujerías con la que puede hablar. Finaliza con imagen de Josefa encontrándose con Melchora.

2) Melchora: Está en su cabaña con Fernando quien le cuenta los chismes del fundo, como que aún buscan a la niña Josefa, que esta vez sí le resultó el escape, además que a la señora Rita y su doncella no se les quita el mal de estómago y el patrón anda diciendo que Josefa fue quien las maldijo antes de irse. Melchora se ríe, y Fernando le pregunta si no habrá sido ella a quien Josefa le pidió el favor de hacerle un mal de ojo a la señora, pues sabe que tiene fama de hechicera. Melchora le dice que la niña llegó hecha un manojo de ira, lista para cualquier cosa, así que la sentó, le dio agüita e hizo que moliera unas hierbas que juntaron en un saquito rojo que se saca del bolsillo para que se quedara tranquila. Fernando sabe que hasta el cura anda buscando a Josefa, y si dice su nombre le va a ir mal. Melchora cree que debe andar bien lejos. En eso llaman a la puerta la gente del cura, encontraron a Josefa y quieren interrogarla. Le pasa la bolsita y Fernando la guarda en un bolsillo.

3) Marcela: Una de las indias detenidas. Comienza cuando entra al cuarto con el cura y el notario. Ignora el saludo y pequeña plática inicial del hombre y le dice que no ha hecho nada. Allí se entera de que Melchora dijo que juntas se transformaron en chonchones y le echaron una maldición a la señora Rita. Marcela grita que es una mentirosa. El cura le grita de vuelta, y se lanza en un discurso sobre que el capitán Zapata le pidió hiciera justicia por la maldad de Josefa, pero que en la última quincena ha visto que la ponzoña está esparcida por la ciudad y que es su deber como hombre de dios proteger a la gente de bien de los planes del diablo y de los indios que le abrieron la puerta. Le pregunta de nuevo qué le hicieron a la señora Rita. Marcela de nuevo dice que no sabe nada y los guardias la llevan de vuelta a la celda. Allí se encuentran Melchora y Josefa un poco maltratadas y esquivando las miradas. Continúa una secuencia con las celdas llenándose de más indios. Luego se ve a Marcela en un cuarto distinto, lavándose ella y unos trapos con sangre pues anda con el periodo. Es de noche y solo le alumbraba una vela, las ventanas están tapeadas con palos viejos. Josefa mira entre la ventana y la puerta. Deja los trapos a un lado, se acerca a jalar de los tablones, uno se rompe fácilmente, y al no escuchar que nadie venga, continúa con el resto y escapa.

4) Francisca: se encuentra en la celda recostada junto a otras indias, pero está despierta, por lo que escucha los pasos de Marcela. Se asoma a la ventana y mira por los barrotes al patio. Ve a Marcela trepando la muralla exterior y se sonríe. Se muestran a diferentes detenidos en los interrogatorios, con moretones, ropa y pelo desordenado, repitiendo las acusaciones del cura como confesiones. Aparece Francisca con el labio roto, pero sigue diciendo que no sabe nada de hechicería, y que todo lo demás son mentiras. El cura amenaza con azotes si no confiesa y dónde está la cueva donde los indios trajeron al diablo. Aquí Francisca piensa que "sí hay un diablo en Chillán, pero no lo trajimos los indios" mientras mira al cura Mandiola. Última viñeta es del cura con una sombra con cuernos en la pared a su espalda y llamas a su alrededor.

Pasado Histórico

Vengativas

<p>Caso: Agustina vs Caterina Delgado</p> <p>Título: Lío de faldas</p>	<p>Desde el punto de vista del manido infiel (Nicolás) quien cuenta su “triste historia” a modo de recapitulación de los hechos que lo llevaron al momento en que deja a su esposa acusar a Agustina de hechicería. Hace un recuento de su amorío, de que “de pronto” Agustina se volvió fría y exigente y comenzó a pelear con él, hasta el momento que pelean fuera de su casa (lo que, pensándolo mejor, debieron ser las influencias maléficas porque su mulata no era así). Luego se presenta de nuevo en su casa con su amiga, y les trae chocolate a modo de ofrenda de paz (aquello le parece más acorde a lo que sabía de Agustina). Obligó a Catarina a que lo bebiera con él y la sirvienta, diciéndole que debía ser más comprensiva. Después cuando Catarina y la sirvienta caen enfermas, su esposa no para de gritarle entre vómitos y dolores de estómago, y en otras le llora que fue culpa de la mulata y que él, aún embrujado y medio enamorado no quiere ver sus intenciones. No fue hasta que la sirvienta se murió y Agustina no quería más con él y lo trató con la “más fría de las atenciones” que aceptó las acusaciones de su esposa.</p>
<p>Título Un Mal de Ojo</p> <p>Inspirada en historia recopilada en el libro “Mitos y supersticiones recogidos de la tradición oral chilena” de Julio Vicuña Cifuentes.</p>	<p>Comienza con leyenda, “Al que llega a cerciorarse de que una bruja le ha hecho daño, no le queda otro recurso que ganarse con dádivas la protección de otra que sepa más que aquella”. Una mujer abandonada por su marido, cae bajo un mal de ojo debido a la petición de la amante del hombre con una bruja. Intenta protegerse con amuletos comunes y algunas hierbas conocidas para eso, pero una noche los efectos empeoran y un remolino de pájaros atacan su casa, estrellándose contra puertas y ventanas. La mujer se resguarda en su armario hasta caer dormida presa del terror. Al día siguiente intenta convencerse de que todo fue un mal sueño, pero una vecina llama a su puerta preocupada, y al salir ve que toda la cuadra está observando con preocupación su casa, cuyas paredes están cubiertas de plumas y manchones de sangre. Aterrada de que le ocurra algo peor, pide ayuda a otra bruja para que la proteja, aunque esta le pide cada vez más dinero para contrarrestar los ataques. Al final de la historia, se muestra que las dos brujas son la misma mujer, que cambia ligeramente su aspecto y maneras para llevar a la vez la reputación de dos hechiceras rivales y obtener mayores ganancias.</p>

Pasado Histórico

Vengativas	<p>Caso: Obispo de Chiapas contra sus feligresas.</p> <p>Título: Cuidado con el chocolate de Chiapa</p>	<p>A mediados del siglo XVII, el obispo Bernardino de Salazar de Chiapas, Guatemala, se encontró en una curiosa lucha con sus feligresas de élite. Durante la misa, estas mujeres adineradas disfrutaban de su chocolate caliente, lo que irritaba al obispo y perturbaba el orden sagrado. Enfurecido, el obispo llegó al extremo de amenazar con la excomunión a cualquiera que continuara esta práctica. A pesar de sus intentos por detenerlas, las mujeres no cedieron. El conflicto se intensificó cuando las mujeres comenzaron a burlarse del obispo y a desafiar su autoridad. Un día, estalló un caos en la catedral, con espadas desenvainadas en medio de un intento de los sacerdotes por confiscar las tazas de chocolate. Sin embargo, las mujeres persistieron en su resistencia, y como resultado, decidieron boicotear los servicios religiosos en señal de protesta. La situación dio un giro oscuro cuando el obispo cayó enfermo durante el boicot. Surgieron rumores de que una de las mujeres lo había envenenado con su propio chocolate. El obispo sufrió terribles síntomas: su cabeza y rostro se hincharon y su piel se volvió frágil y enfermiza. A pesar de los esfuerzos médicos, el obispo murió una semana después.</p>
	<p>Caso: La Panecito</p>	<p>Ficha como poster de se busca, mencionando sus crímenes.</p>

Pasado Histórico

Protectoras	<p>Caso: Doña Luisa de Galvez</p> <p>Título: Refugio en el bosque</p>	<p>La señora Luisa va algo temerosa a encontrarse con la curandera india de quien le hablaron, camina cubierta con una manta o tapado y se escabulle entre árboles para que nadie conocido la descubra. Se encuentran en algún lugar en el bosque o en la cabaña de Anita (la curandera). Esta le empieza a pregunta con qué puede ayudarla cuando Luisa no habla. Empieza preguntando si tiene algún dolor de estómago, irritación a la piel o algún corte que le moleste; Luisa le dice que es algo más delicado que eso. Anita le pregunta si es algo con el sangrado mensual o necesita algo para no tener más hijos; Luisa le dice que no, pero que es algo con el marido. Anita le pregunta si es para que la atienda mejor en la intimidad, que tiene remedios para la vitalidad de los hombres también si es que eso la tiene molesta. Luisa comienza a lagrimear, y cuando Anita termina de hablar se expone el brazo y le muestra todos los moretones que tiene, “Es para que ya no me pegue. Me contaron que sus brebajes podían hacerlo bueno”. Anita le toca el brazo y luego la abraza y le dice, “Sí, podemos intentarlo, le pondremos más chocolate para que tome y será bueno contigo de nuevo”.</p>
	<p>Caso: La bruja Panchita</p>	<p>Se utilizan las viñetas para presentar en modo iconográfico la figura popular de María de la Concepción Zúñiga Sandoval, quien ganó fama por sus habilidades curativas y su reputación como sanadora en México durante la primera mitad del siglo XX. Se muestran las habilidades curativas que se le atribuyen y las características generales de sus rituales y la variedad de personas que buscaban sus servicios. Este mini comic tiene características más infográficas que narrativas.</p>
	<p>Caso: Juana Novoa, Manuela de Castro, María de Valenzuela</p>	<p>Ficha tipo panfleto con la oferta de sus servicios</p>

Anexo 2: Transcripción y material Taller del dibujo al grabado

Transcripción pedazo de la conversación llevada a cabo de forma introductoria, en el contexto del Taller de técnicas experimentales de grabado, (jornada domingo 3 de septiembre, 2023), en Casa Fuego Taller de grabado & Artes gráficas [*@casafuegotaller*].

El taller llevado a cabo por tres artistas visuales; Camil Barrales [@camilbarral*] referente visual para el planteamiento del proyecto; Boris Castro [*@arkadefuego*]; y Katherine Loser [*@mareas_negras*].*

Camil Barrales: Me dedico a varias cosas. Soy una persona multidisciplinaria, [...] nunca dibujé desde chique, pero siempre tuve una expresión visual muy marcada, desde lo abstracto y la visualidad. Pero empecé a dibujar más de grande, como desde los 18 más figurativamente, y de ahí en adelante [fui] explorando en distintos formatos y posibilidades que te da el dibujo y la escritura, que son mis áreas. [Desde eso] sale la auto publicación y los fanzines, un proceso que genera una colectividad, un intercambio nacional y a veces internacional, al colaborar con distintas personas en la publicación de fanzines donde hay [diversas] personas trabajando sus ideas. En el proceso de publicación, el trabajo con otras personas, y el compartir el material por internet, el aspecto de dibujo se amplió y se transformó en un trabajo más de autor... Con eso comencé a generar colectivos de ilustración, de dibujo, pero todo relacionado a las publicaciones. Y desde ahí el mundo me trajo distintos proyectos de áreas de investigación, de creación con distintas disciplinas... y la poesía visual siempre ha sido un conjunto de cosas en el que puedo unir todo lo que puedo hacer. Entonces, desde el dibujo y la escritura se han abierto varias puertas, y eso también todo relacionado con un mundo gráfico bien marcado que me interesa mucho.

[Comenta sobre los fanzines que nos presenta durante el taller]

Todo lo que escogí para mostrarles ahora son específicos de una forma de dibujo, para que puedan ver la diversidad que se puede generar, y que no necesariamente tiene que ser una reproducción de algo, o una expectativa de algo, sino que, a eso voy cuando hago estos talleres; de poder crear tu propio imaginario desde las herramientas que podemos ir construyendo entre todes. Por lo mismo, cuando la gente dice, “yo no sé dibujar”, en realidad todos lo hacemos, pero de distintas maneras... de hecho, eso es lo que puedo aportar yo, desde la comunicación y la expresión visual, la composición y la creación misma de la gráfica, para que cada uno pueda tener su propio estilo de liberación.

Boris Castro: Si el taller se llama del dibujo al grabado, básicamente porque están unidos. [...] Uno dice grabado, y no hay un entendimiento claro, o cuando uno dice dibujo, uno entiende algo figurativo, entonces siempre hay una apreciación. [La idea del taller] es como la experiencia de Camil, que viene desde una multidisciplinariedad de visiones, de

entender el dibujo. [Buscamos] hacer una introducción desde el dibujo para llegar de una manera más fácil a enfrentarse al grabado, a una visión ya de serialidad. Y pasando por aspectos que nos permite el grabado, porque el grabado fácilmente nos introduce algo gráfico o figurativo. Es destruir un poco ese mito y ver que el grabado tiene también otras posibilidades experimentales en las cuales nos permite hacer una dinámica no figurativa, sino también bases que nos permitan dialogar a lo figurativo.

Kath: Existen estos dos aspectos que queremos que se toquen. Trabajar esto más abstracto, más de la mancha, versus una parte que tenga dibujo, línea, estos elementos necesarios para poder lograr la impresión del grabado de una forma más serial.

Bruno: Y tiene que ver con la materialización de las ideas. El dibujo viene a indicarnos eso, tenemos ideas en nuestra mente o se nos pasan imágenes, pero la materialización básica es el papel blanco y un croquis.

Con la finalidad de explorar las diversas posibilidades y estilos ilustrativos inherentes a la técnica del grabado, participé en un taller de técnicas experimentales ofrecido por el Taller de Oficios Casa Fuego (Dardignac 213, Recoleta). Este taller intensivo de 8 horas se dividió en dos fases. En primer lugar, se llevó a cabo una charla introductoria que abordó el trabajo de los artistas en el taller, los procesos a ejecutar y los objetivos específicos de la jornada. A continuación, se dio inicio a la primera fase de trabajo, donde se alentó a los participantes a crear varios bocetos del dibujo principal que posteriormente se transferiría a una matriz de Tetrapak para realizar un grabado en hueco. A modo de inspiración visual, se proporcionaron diversos fanzines, tanto nacionales como internacionales, que exhibieron distintos estilos y técnicas de ilustración.

1) Proceso de Dibujo:

Para este taller, se optó por abordar la ilustración de la leyenda de la Calchona, un personaje integrante del contenido proyectado para la novela gráfica. Siguiendo las indicaciones de los instructores y tomando inspiración de los fanzines grabados, se trabajó en forzar la mano a controlar la forma de los trazos y sintetizar los detalles. Este proceso de simplificación del estilo de dibujo facilitó un manejo más efectivo del espacio, adecuándose a la matriz disponible. La segunda iteración del boceto logró distribuir las partes de la ilustración de manera más efectiva en el formato final, otorgando mayor claridad y relevancia a cada elemento. Además, se simplificó el trazado en comparación con el primer boceto, agilizando así el proceso de calco y transferencia del dibujo a la matriz. Se realiza un segundo monotipo, esta vez, con la finalidad de actuar como base para una iteración de la matriz de Tetrapak. Para este, se utilizó una aguada con mayor cantidad de manchas de color.



2) Grabado en plano - Monotipo:

Se introdujo una pausa en el proceso de grabado en la matriz de tetrapack para experimentar con otra técnica. Para el primer monotipo, se aplicó un degradado de tinta negra y azul en una lámina de mica. Explorando otro personaje vinculado al proyecto, se ilustró una figura alusiva a la Llorona latinoamericana. El uso de agua ras para eliminar secciones de pintura y la incorporación de gotas de color amarillo crearon texturas. Posteriormente, la pintura se transfirió a papel de algodón mediante la compresión por prensa de rodillo disponible en el taller.

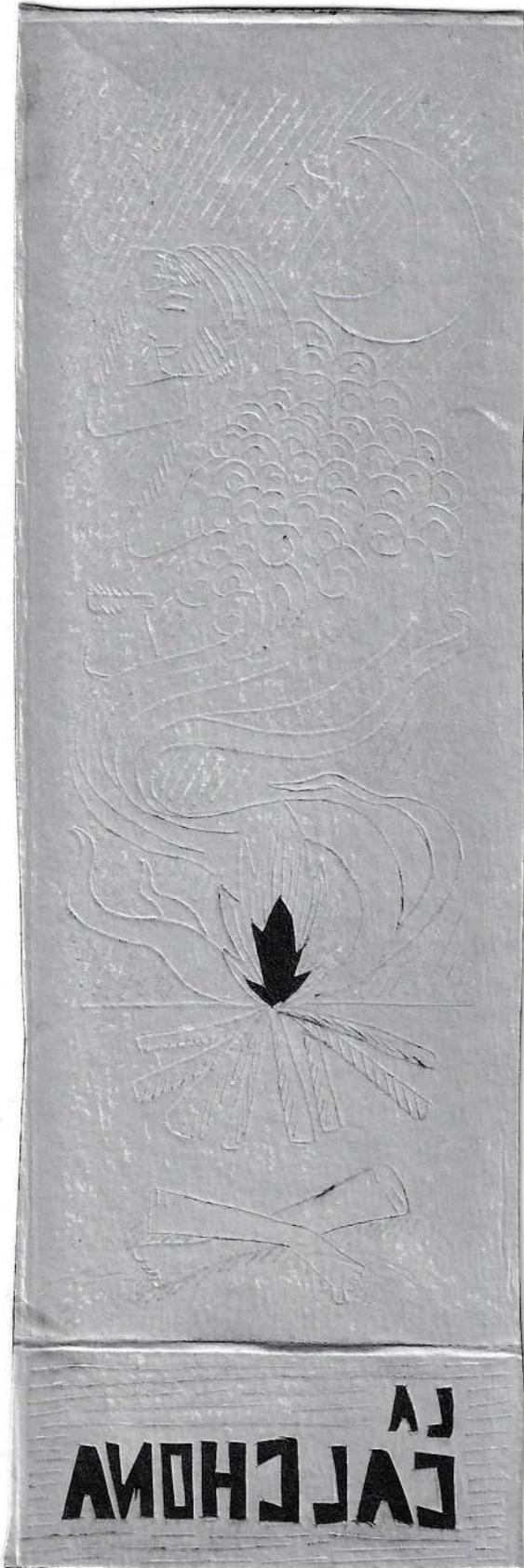
3) Grabado en hueco - Punta Seca:

La actividad continuó con el grabado de la matriz de tetrapack. Se emplearon lápices BIC y punzones para marcar y hundir las líneas del dibujo en la matriz. Para las secciones extensas en negro, se cortó y retiró la capa superior impermeable. Luego, se procedió al entintado y limpieza de la superficie y la tinta sobrante mediante el frotado con papel mantequilla. Finalmente, tras eliminar la mayor cantidad de pintura extra, se transfirió la pintura a un papel antes preparado con la ayuda de la prensa de rodillo.



Bocetos a grafito realizados durante la primera etapa de trabajo. El dibujo a la derecha será el utilizado para generar la matriz de grabado.





Izquierda: Matriz de tetrapack con calco del dibujo original trazado en modo de reflejo. **Derecha:** Resultado del proceso de grabado con monotipo y posterior entintado de la matriz. Pedazo recortado del formato original.



Izquierda: Monotipo final del proceso de grabado en plano. **Derecha:** Resultado en formato original de la combinación del segundo monotipo con posterior uso de la matriz de tetrapack preparada.