



*La descolonización feminista  
de una chilenidad mestiza*

Daniela Valentina Torrejón Gamboa

Memoria para optar al título de Diseñadora  
con mención en Visualidad y Medios



*"Raíces: La descolonización feminista de una chilenidad mestiza".*

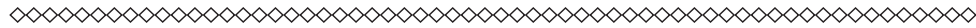
© Daniela Valentina Torrejón Gamboa.  
Santiago de Chile, diciembre 2023.

Profesor guía: Hans Stange Marcus.

Memoria para optar al título de Diseñadora con mención en  
Visualidad y Medios.



# *Raíces*



*La descolonización feminista  
de una chilenidad mestiza*

Daniela Valentina Torrejón Gamboa

Memoria para optar al título de Diseñadora  
con mención en Visualidad y Medios



# Gracias



*Agradezco a mi papá y a mi mamita porque siempre me han cuidado y velado. A mi mamá, por incentivar mis ganas de dibujar. Espero que puedan mirar mi proyectos y sentirse orgullosos de mí.*

*Agradezco a Paulina y Danae por ayudarme a salir adelante cuando sentía que ya no podía más. También, agradezco a mis amigos por acompañarme en este proceso y la nueva etapa que se viene.*

*Y, por último, mi fiel amigo. Te doy las gracias, mi pajarito Almacén. Incluso ahora que ya no estás en mi vida, te quiero con todo mi corazón.*



# Resumen



## *Resumen*

---

Raíces es un proyecto que pretende la realización de un webcómic sostenido en una historia ficticia que se vincula con las discusiones sobre colonialismo y feminismo descolonial. Abarcando y entendiendo ambos temas desde lo que causaron en sus orígenes hasta cómo se manifiesta las consecuencias de la colonización hoy en día. Expresado todo esto a través de la construcción de mundo y de personajes.

Se propone, entonces, una primera temporada con una extensión de 15 capítulos. De los cuales, el primero es un capítulo piloto que se encuentra en Webtoon.

## *Palabras claves*

Descolonización - Feminismo - Feminismo descolonial - Cómic - Identidad mestiza.



# Índice

<b>Introducción</b> .....	2
<b>Planteamiento</b> .....	4
Teoría descolonizadora.....	5
<i>Colonialismo y descolonización del género</i> .....	5
<i>Pensamiento descolonial</i> .....	9
Feminismo.....	10
<i>Origen y tipos</i> .....	10
Feminismo Descolonial.....	12
<i>Institucionalización del Feminismo</i> .....	13
<i>Teoría crítica y síntesis</i> .....	13
<b>Desarrollo</b> .....	15
Estado del Arte.....	17
Referentes.....	23
Construcción de mundo.....	33
<i>Contexto y tópicos</i> .....	33
<i>Estructura narrativa</i> .....	34
<i>Personajes y mundo</i> .....	35
<b>Propuesta</b> .....	46
Historia de los capítulos.....	47
Diseño de personaje.....	49
Arte conceptual.....	69
Publicación.....	81
<b>Conclusión</b> .....	82
<b>Bibliografía</b> .....	84










# *Introducción*





Desde pequeña me han gustado las historias, los dibujos, la animación y lo que nos concierne en estos momentos: los cómics. Mi abuelo solía cambiar el periódico que leía una vez a la semana con la intención de recibir las revista promocionales de Icarito, de las que recuerdo dos series: "Mitos y leyendas de Chile" y de "Historia Chilena en cómic". El primero relataba historias míticas del norte, centro, sur, Antártida e insular de Chile; mientras que el segundo contaba la llegada de los conquistadores españoles, la lucha mapuche, la colonización e independencia y organización de Chile como nación soberana.

Luego, durante mi paso por la Universidad de Chile, pude conocer personas que me enseñaron sobre el feminismo, como también, presenciar las protestas feministas en 2018. Estas oportunidades me han brindado el espacio para escuchar y aprender sobre el movimiento, lo que significó para mí un verdadero despertar en

conciencia sobre las distintas experiencias chilenas de violencia, sus matices y como todas sus formas tienen su influencia negativa en las mujeres. Lo que me hace validar que todas necesitamos vivir sin el peligro de la violencia que viene enraizada hace siglos.

Además, me es necesario mencionar que durante la pandemia del 2020 a 2022, comencé a desarrollar una premisa superficial de una historia. Esta idea empezó a tomar forma una vez que lo relacioné con los conceptos de descolonización, identidad mestiza y feminismo. Por tanto, los personajes, tramas y contexto están relacionados a desarrollar mi percepción ante estos conceptos.

Para finalizar, este proyecto profundiza el contexto histórico, social y cultural sobre el feminismo relacionado a la descolonización e identidad mestiza como oportunidad de un proyecto de diseño.



Figura 1: Conversatorio de feminismo en el ágora de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. Fotografía tomada por Paulina Araya.



# *Planteamiento*

# Metodología de Investigación

## Pregunta de investigación

¿Cómo crear una narrativa comunicacional y visual que pueda llevar una reflexión que nos lleve a una consiliación respecto a la identidad mestiza en Chile?

## Hipótesis de Trabajo

Se puede generar una imagen que permita conciliar el imaginario de identidad mestiza chilena a través de la fantasía que escape del imaginario tradicional europeo y colonialista.

## Objetivos

### General

Proponer y diseñar un cómic, de la que su historia tome elementos de reflexiones tanto feministas como descoloniales con la idea de explorar el imaginario de la identidad.

### Específicos

1. Ahondar y entender las teorías críticas de feminismo y descolonización, además de una relación unificada de ambos conceptos.

2. Determinar cómo los elementos encontrados en la investigación pueden llegar a entrelazarse narrativamente en una historia.

3. Implementar lo entendido de la investigación dentro del arco de personaje protagonista.

4. Evaluar la extensión de la historia para determinar el formato que tomará.

5. Trabajar la pre y producción de la historia, arte y personajes.

## Teoría descolonizadora

No es un secreto que en un punto de su historia, Chile fue una colonia perteneciente a la Monarquía Hispánica entre 1598 y 1810. Este hecho ha marcado el país en su desarrollo cultural y de cosmovisión de identidad histórica que se abordará a lo largo de esta memoria. Por lo que, durante esta investigación, se van a revisar lecturas de distintos autores para reflexionar la línea de corriente de pensamiento desde lo descolonizador y feminista. Todo esto para comprender las consecuencias de la colonización, como también, señalar que las ideas coloniales han trascendido en la modernidad del siglo XXI como influencias asentadas en instituciones de autoridad y en la producción de conocimiento.

### *Colonialismo y colonización del género*

---

Antes de poder entrar a hablar de descolonización, quiero explicar un poco de antemano el concepto de la colonización o colonialismo.

Empezando por el hecho de que el colonialismo es un proceso imperialista de naturaleza hegemónica que tomó lugar en Latinoamérica desde el descubrimiento del continente de América por Colón en 1492 hasta la autonomía de las colonias o naciones subyugadas por monarquías europeas en el siglo XIX. La imposición de un grupo sobre otro crea una relación de poder asimé-

trica donde *"La potencia colonizadora' no sólo ocupa territorio ajeno y lo 'cultiva', sino que lleva e impone su propia 'cultura' y 'civilización' incluyendo la lengua, religión y las leyes."* Concentrado así los beneficios obtenidos en una minoría europea que controla cada aspecto de crecimiento y autonomía de las clases sometidas.

El modelo de pensamiento colonial determinó una separación de la gente colonizada por medio de *"La codificación de las diferencias entre conquistadores y conquistados en la idea de raza, es decir, una supuesta diferente estructura biológica que ubicaba a los unos en situación natural de inferioridad respecto de los otros."*<sup>2</sup> Es decir, se introdujo el concepto de razas (etnias). Esta otredad inventada solo solidifica aún más las razones de imposición colonialistas y, además, establece la normalización de la violencia hacia un grupo de personas gracias a una supuesta inferioridad racial. QUIJANO también plantea que como capa extra a toda esta situación, el trato hacia la gente nativa y la introducción de enfermedades mermó la diversidad de cosmovisiones, códigos, información, imágenes, etc. Al ser estos eliminados, su lugar fue rellenado por el sistema de producción de conocimiento Europeo.

1 Esperando, Josef (2014) Colonialidad, descolonización e interculturalidad. Apuntes desde la Filosofía Intercultural. Polis, Revista Latinoamericana, Volumen 13, N° 38, p. 347-368

2 Esperando, Josef (2014) Colonialidad, descolonización e interculturalidad. Apuntes desde la Filosofía Intercultural. Polis, Revista Latinoamericana, Volumen 13, N° 38, p. 347-368

## Visión eurocentrista

Hablando del eurocentrismo, este es una visión de mundo que coloca a Europa con su cultura, historia, costumbres, etc., en una supuesta superioridad en relación al resto del mundo. Hay ejes dentro del eurocentrismo que sustentan sus ideas asentadas en los territorios sometidos como, asimismo, las consecuencia que trajeron estas ideas por la reproducción y posterior asimilación dentro un proceso que no fue del todo lineal.

En primer lugar, sobre el reemplazo de los sistemas de conocimientos (ejes), estos se sustituyen con la imposición del colonizador. QUIJANO (1992) menciona que no solo el eurocentrismo impidió el desarrollo cultural local, sino que también, produjeron un control social hacia los nativos. Los colonizadores privatizaron los conocimientos, creando una imagen de misticidad alrededor de ellos para más tarde usarlos para controlar a la población subyugada. Lo que trajo como consecuencia una europeización de la cultura en una aspiración, una herramienta con la esperanza de integrarse o combatir el poder colonial: *"Entonces, la cultura europea se convirtió, además, en una seducción: daba acceso al poder"*<sup>3</sup>.

En segundo lugar, hablamos del eje de poder de la raza. Este eje entrega una separación del hombre blanco europeo sobre todas las otras razas geográficamente ubicadas que se crearon por el colonialismo, incluyendo las situadas en Latinoamérica. Para poder explicar la jerarquía introducida de manera simplificada para efectos de este trabajo de investigación, se-

3 Quijano, Aníbal. (1992) Colonialidad y Modernidad/Racionalidad. Perú Indig. 13 (29): 11-20.

tomarán en cuenta dos ejes definitorios: raza y género

(Figura 2), de la misma manera en que TRUJILLO (2019) nos habla y gráfica en el artículo Colonialidad del poder y colonialidad del género. Sentipensar las luchas de mujeres indígenas en Abya Yala desde los mundos en relación. Tenemos al hombre español blanco hasta arriba en la pirámide de poder y, por debajo de este, se encuentran todos los grupos que tiene la identidad definida desde la otredad que ya se ha mencionado, aquello distinto a lo europeo. Ej: Mujer europea como



Figura 2: Ejes definitorios: Razas y géneros. También mismos ejes de poder en colonialismo.

## Capitalismo



Figura 3: Ejes de poder de raza y género en el capitalismo actual

no-hombre, Hombre nativo como no-blanco y mujer nativa como no-hombre-blanco.

Aquellos que su identidad era definida desde la otredad, "necesitaban" estar bajo una tutela que les rebajaba su independencia y capacidades. Volviendo así a dar el mismo mensaje: aquellos que no caen en las ideas blancas, eurocentristas y machistas, eran grupos vistos como inferiores. A consecuencia de este razonamiento de separación por razón de raza y género, los últimos dos escalones se vieron despojados de su humanidad en el proceso.

Este modelo de jerarquización colonial de poder fue heredado en nuestra modernidad. El modelo de modernidad capitalista se encuentra permeado por estas ideas, donde bajo los dos ejes de raza y género se pueden seguir ubicando grupos generales que se encuentran en situaciones de privilegio u opresión (Figura 2 y Figura 3). Cabe destacar que si se agregan los ejes de posición económica además de disidencias de género y sexualidad, esta jerarquía va a tomar mayor complejidad con las distintas situaciones que se van configurando en distintos escalones.

Y, en tercer lugar, reforzando las ideas anteriores: la centralización del capital proveniente de América y sus colonias en Europa Occidental. Se construyó un sistema que gira alrededor de la relación capital-salario respondiendo a la distribución y beneficios que se podían obtener en pos del mercado mundial que estaba naciendo, "*En tal ensamblaje, cada una de dichas formas de control del trabajo no era una mera extensión de sus antecedentes históricos. Todas eran histórica y sociológicamente nuevas*"<sup>4</sup> (QUIJANO, 2014). De esta forma, Europa terminó por integrar las regiones y poblaciones en su dominio en lo que QUIJANO acuña como "sistema-mundo", al punto en que desde este mismo centro "*les fueron atribuidas nuevas identidades geoculturales. De ese modo, después de América y de Europa, fueron establecidas África, Asia y eventualmente Oceanía*"<sup>5</sup>.

4 Quijano, Aníbal.(2014). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. En Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder. (pp. 777- 827). Buenos Aires: CLACSO

5 Quijano, Aníbal.(2014) Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. En Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder. (pp. 777- 827). Buenos Aires: CLACSO



Otra cosa que también habla QUIJANO es de cómo todas estas culturas "exóticas" quedaron articuladas en servicio al sistema capitalista que se estaba instaurando. Con las identidades acuñadas en este nuevo sistema, las ideas de raza fueron asociadas sin ninguna razón en particular a roles y lugares dentro de la estructura global, la cual funcionaba como una herramienta más de control con el reparto racista de oficios.

Europa se convirtió hasta el siglo XIX y hasta la crisis mundial alrededor de 1870, en la sede central del proceso de mercantilización de la fuerza de trabajo, es decir, sede del desarrollo de la relación capital-salario como forma específica de control del trabajo, sus recursos y sus productos. Mientras, en cambio, todo el resto de las regiones y poblaciones incorporadas al nuevo mercado mundial y colonizadas o en curso de colonización bajo dominio europeo, permanecían básicamente bajo relaciones no-salariales de trabajo.

### **Colonización de género**

Al leer para este trabajo en lo que se refiere a colonización y descolonización, comparto la visión de MARÍA LUGONES cuando sostiene que se tiene que reconocer que su mirada al género de QUIJANO puede ser algo reducida dada su posición<sup>6</sup>. Para hablar de la colonización del género, me gustaría tomar como referente a

---

<sup>6</sup> Podemos ver que el alcance de la colonialidad del género en el análisis de Quijano es demasiado limitado. Para definir el alcance del género, Quijano asume la mayor parte de lo prescripto por los términos del lado visible/claro hegemónico del sistema de género colonial/moderno. (María Lugones, Colonialidad y género).

la autora Oyeronke Oyewúmi, que plantea que la idea de género puede terminar siendo una idea occidental introducida como un instrumento de dominación de la mujer, más específicamente a la mujer indígena o racializada, a base de sus estudios realizados en África, Yoruba. No todo el mundo interpreta el género de manera representativa.

La visión del género sujeta a la mujer al papel de un ser frágil y delicado, que se encuentra bajo la subordinación del hombre por definición (podemos ver eso reflejado claramente en la religión cristiana pues Dios es representado como un hombre- Padre que creó al primer hombre-Adán. Al ver la tristeza de su creación más querida, Dios inventó a una mujer-Eva como un accesorio de compañía a partir de la costilla de un ser completo), las consecuencias de encontrarse en esta situación es que la mujer queda excluida de la posibilidad de participar en espacio, decisiones o movimientos de áreas públicas, y si lo hacía de igual forma como en pueblos en que tenían posiciones de liderazgo, no fueran reconocidas como tal en las historias registradas.

Otro gran golpe en lo que se refiere a los derechos del individuo fue la división, reparto y privatización de la tierra. Este recurso que anteriormente se encontraba a disposición comunitaria (entendiéndolo para cultivo, ganado, ritualidades, o viviendas), ahora se hallaba privatizado en dominio de unos pocos hombres que redujeron incluso más las posibilidades de autonomía para las mujeres autóctonas.

La descolonización es una corriente de pensamiento crítico bastante reciente que lleva en Chile unos 30 años desde 1990 aproximadamente articulándose. A partir de esto es que la descolonización aparece como un modo de análisis y crítica a las nociones heredadas de poder jerárquico colonial, con la misión de poder modificar “la construcción de las identidades sociales, étnicas y nacionales, las memorias colectivas y los imaginarios de mujeres y hombres afrodescendientes, indígenas, mestizos, criollos, forasteros e incluso migrantes”<sup>7</sup>. Dando de esta manera un espacio de derecho en que no se verán despreciados por la razones anteriormente mencionadas, restituirlos de poder, brindándoles su lugar al imaginario y conocimientos en el colectivo actual.

Lo que implica “liberar la producción del conocimiento, de la reflexión y de la comunicación, de los baches de la racionalidad/modernidad europea”<sup>8</sup> como habla QUIJANO. Una de las maneras que concibieron la dominación fue por la limitante de quienes podían entrar a este círculo de información que conllevaba a tener poder dentro del nuevo mundo impuesto. La liberación de la producción de conocimiento ayudaría a equilibrar la balanza hacia una equidad más justa entre pueblos originarios y nacionales. Así las cosas importantes este tipo de aproximación a la idea de cultura e identidad para evitar prejuicios y su banalización.

7 Díaz Araya, Alberto; Martínez Sagredo, Paula; Choque Mario, Carlos (2016) ETNOHISTORIA, COLONIZACIÓN, DESCOLONIZACIÓN E IMAGINARIOS. Diálogo Andino - Revista de Historia Geografía y Cultura Andina, n° 49, pp. 5-6.

8 Quijano, Anibal. (1992). COLONIALIDAD Y MODERNIDAD/RACIONALIDAD. Perú Indíg. 13(29): 11-20.



Figura 4: Un indígena mapuche conocido como Clay deposita su voto en una mesa de votación durante el segundo día de la elección de la Convención Constitucional para seleccionar a los miembros de la asamblea que redactarán una nueva constitución, en Santiago, Chile, el domingo 16 de mayo de 2021. Esteban Felix / AP. Fotografía en La Vanguardia: <https://www.lavanguardia.com/participacion/lectores-corresponsales/20210530/7487727/descolonizacion-constitucional-chile.html#foto-8>



## Origen y tipos

### Feminismo blanco

El feminismo se origina en Europa, rodeado por el contexto de la revolución ilustrada, donde la mujer se vio afectada por *"la exclusión de las mujeres como ciudadanas de pleno derecho en la revolución ilustrada"*<sup>9</sup>, pues en contexto de la época, hablar de derechos humanos era más bien sinónimo de hablar de derechos de hombres blancos. Esta primera reacción feminista en contra de la exclusión de la mujer se forjó sobre las necesidades ante las opresiones de un grupo delimitado que engloba una sola identidad como mujer, dando espacio solamente a aquellas que tenían el privilegio de ser blancas, heteronormativas y de buen estatus social-económico. Provocando así la homogeneización de los problemas que se debían de abordar, *"el feminismo blanco, occidental y hegemónico es el que se ha apropiado de la misma historia de los feminismos y con ello de las definiciones de la opresión y de las políticas feministas"*<sup>10</sup>.

9 Blackwell, Maylei; Hernández Castillo, Rosalva Aída; Mahmood, Saba; Mamá, Amina; Mari Tripp, Aili; Rivera, Tarcila; Suárez Navaz, Liliana; Talpade Mohanty, Chandra; Tohidi, Nayereh (2011) *Descolonizando el Feminismo: Teorías y Prácticas desde los márgenes*. (2a. Ed). Ediciones Cátedra.  
10 Montanaro Mena, Ana Marcela (2017). *Una mirada al feminismo decolonial en América Latina*. DYKINSON.

Esta dinámica de razonamiento, como muchas otras instituciones, se vio exportada hacia los lugares donde los europeos llegaron como parte del proceso de colonización, dicho ya en los estudios de Oyeronke Oyewúmi, la forma de percibir el género verdaderamente varía de contexto a contexto.

El grupo de mujeres que se encontraron en una posición de desplazamiento por no cumplir esta especie de "requisitos" anteriormente planteados, se vieron en la necesidad de levantar un feminismo más inclusivo, de crear sus propias ramas dentro del mismo movimiento para que se tomara conciencia de estas otras seccionalidades tanto oprimidas como violentadas.

### Pluralismo del feminismo

Saltando un poco en el tiempo, directamente la década de los 70's, se empezó a cuestionar el movimiento feminista que se había instalado hasta la fecha, en razón de que este presentaba una homogeneidad sobre los problemas que decantaban en la opresión de la mujer que invisibilizaban las distintas complejidades y los matices en que muchas situaciones de este tipo se llegan a configurar.

Ahora, para poder explicar el feminismo de la forma más sencilla posible y la diversificación de movimientos que ha desarrollado, imaginen la idea de un gran árbol. Su tronco es la base de donde nace la base del movimiento, brinda una mirada crítica ante construcciones socioculturales y políticas de género. A partir de este tronco-base, crecen las ramas que se han extendido en el tiempo, nutriendo lo que se denomina como el pluralismo del feminismo, lo que da pie a distintas corrientes de pensamiento. Ahora, si se plantea la pregunta de ¿por qué se ha tenido que desarrollar de esta manera? La respuesta es simple: "Los feminismos emergen también como aproximaciones teóricas situadas en el análisis de las condiciones particulares en que se desarrollan las vidas de las mujeres y otros sujetos subordinados en entramados sociales específicos.". Dicho de otra manera, las ramas responden a distintas mujeres, en distintos contextos y a distintas necesidades.

En la actualidad, el feminismo se ha ido complejizando, entendiendo su capacidad abarcativa de problemáticas que menciona Salgado en un artículo, "Una de las características más notables de los feminismos actuales sea su capacidad abarcativa, con la cual se pretende llegar a niveles cada vez más profundos de comprensión de las múltiples formas de sexo, el género, la clase, la raza, la etnia y otras", adquiriendo, de esta forma, nuevas dimensiones de visiones y ejes teóricos, con el objetivo de seguir abordando las problemáticas de opresión y violencia machista arraigadas en la modernidad para desnaturalizar de estas actitudes y pensamientos castrantes.



Figura 5: Una manifestante antigubernamental con una bandera mapuche frente al palacio presidencial de La Moneda en Santiago, AP. Fotografía en La Vanguardia: <https://www.lavanguardia.com/participacion/lectores-corrresponsales/20210530/7487727/descolonizacion-constitucional-chile.html#foto-8>

## Feminismo decolonial

El feminismo decolonial es una corriente de pensamiento que se ha ido desarrollando durante los últimos años (desde los 80s - 90s aproximadamente) en Latinoamérica y el Caribe. Se caracteriza por las intenciones revisionistas que quiere desarrollar con los pensamientos y producciones de conocimiento, creando la posibilidad de un nuevo diálogo.

Según YUDERKYS (2012), en el artículo *De por qué es necesario un feminismo decolonial: diferenciación, dominación co-constructiva de la modernidad occidental y el fin de la política de identidad*<sup>11</sup>, se pueden identificar unas cuantas vertientes como líneas genealógicas.

En primer lugar, tenemos el feminismo negro que se desarrolla en los 70s en respuesta a la segregación existente de la mujer negra por razón racial en Estados Unidos. Si bien, existía un feminismo, este solo incluía a la mujer blanca heterosexual y pudiente, por lo que el feminismo negro apoya la minoría racial que no abarcaba el feminismo estadounidense en un principio.

En segundo lugar, está el feminismo postcolonial, feminismo que pone en evidencia la epistemología violenta que se asienta en una posición de privilegio y poder heredado del colonialismo. Así, también, critica la

asimilación por imposición de la cultura europea, siendo Latinoamérica la más perjudicada por la conquista hispana.

En tercer lugar, se encuentra lo que Yuderkins menciona como corriente feminista autónoma Latinoamericana. Corriente desarrollada en los 90s que denuncia la dependencia política y económica de los países tercermundistas con pasado colonial hacia los países desarrollados dominantes. Y, además, rechaza la institucionalización y tecnocratización de movimientos con una iniciativa social porque tienen una completa influencia de la agenda global con intereses colonialistas.

Luego, en cuarto lugar, las teorías feministas occidentales, la manera de entenderlo como un referente de estudio para la pluralización del feminismo y no a la asimilación de una reproducción de un comportamiento.

Y, en último lugar, la corriente crítica Latinoamericanista que apunta a estudiar la modernidad occidental como producto del evento histórico de la colonización, creando un revisionismo de las clasificaciones que fueron introducidas con el tiempo: razas, sexo, naturaleza-cultura, Europa-América y civilización-barbarie.

Para efectos de este trabajo se considera lo extenso de la discusión feminista descolonizadora que toma la intersección del movimiento que trata la temática de las instituciones de conocimiento, específicamente en este caso, el feminismo que se asienta en la institucionalidad como asunto a profundizar.

11 Espinosa Miñoso, Yuderkins. (2012) PREFACIO DE POR QUÉ ES NECESARIO UN FEMINISMO DECOLONIAL diferenciación, dominación co-constitutiva de la modernidad occidental y el fin de la política de identidad. Solar | Volumen 12, Número 1.

Con el paso del tiempo y crecimiento del conocimiento, es inevitable el desarrollo de distintos estudios, incluidos los que se denominan como estudios feministas o con perspectiva de género. Y, si bien se entienden como un esfuerzo por continuar una discusión en un contexto que lo permite libremente, con efervescencia y masividad, esto también ha causado que este movimiento social se asienta en las estructuras en servicio de la producción de conocimiento y el Estado. Estos organismos que no necesariamente se presentan con la intención de velar por los intereses locales por estar insertados en un contexto global, responde a necesidades y estándares a niveles de instituciones internacionales, *"se convirtió en una herramienta técnica para generar ciertos cambios formales y discretos, más bien orientados a cumplir con estándares internacionales que a trastocar la condición de subordinación de las mujeres. Por esto mismo, se tiende a aplicar mecánicamente enfoques y conceptos vigentes en otros países, pero que no necesariamente responden a la realidad local o que no han sido suficientemente socializados"*<sup>12</sup>.

También, desde la perspectiva meramente desde el privilegio de poder, es difícil plantear una solución que comprenda realmente la complejidad política del sistema de dominación del que el capitalismo y el colonialismo son piezas centrales que abarcan la historia desde su origen con la imposición de poder y some-

---

12 Escobar Salazar, Areli; Santana Nazaria, Paula (2021) Nudos críticos en el ejercicio de la antropología feminista en Chile: Construcción de conocimientos e institucionalización del feminismo.

timiento que ha sido primordial, después de todo *"Los procesos de democratización en América Latina operaron en el marco de una colonialidad de la democracia"*<sup>13</sup>. En el peor de los casos, se habla de considerarla razón de esta lucha puede quedar subordinada ante las instituciones de poder, con la institucionalización del feminismo acabando como *"cómplice con el avance del neoliberalismo y del proyecto neocolonial, fortaleciendo con ello la estructura socio-económica, política-cultural excluyente y los mecanismos que fortalecen el mismo poder del patriarcado, la violencia, la corrupción de los aparatos militares y de las antiguas dictaduras"*<sup>14</sup>.

Las discusiones que se han encontrado son relativamente recientes, por lo que sigue habiendo espacio para diálogo de matices y vueltas al respecto.

---

*Teoría crítica  
y síntesis*

---

El feminismo es un movimiento que lucha contra la opresión sistemática que se nos ha impuesto, cuya finalidad es subyugar a la mujer en torno a la tutela de un hombre. Este sistema opresor tiene su cuna en Europa, desde donde heredamos la visión e ideas del género a partir de la visión eurocentrista que la colonización trajo consigo en el momento de la invasión. El feminismo actual, sin pretenderlo, termina por encajar en estos mismos parámetros hegemónicos al conver-

---

13 Montanaro Mena, Ana Marcela (2017). Una mirada al feminismo decolonial en América Latina. DYKINSON.

14 Montanaro Mena, Ana Marcela (2017). Una mirada al feminismo decolonial en América Latina. DYKINSON.



tirse en una institución más de producción de conocimiento al servicio del sistema y el Estado, asumiendo esta visión como universal, volviendo al inicio que ha causado todo esto: las ideas colonizadoras asimiladas que han descuidado la noción de que no todos tienen que tener la misma visión o necesidades de género. El

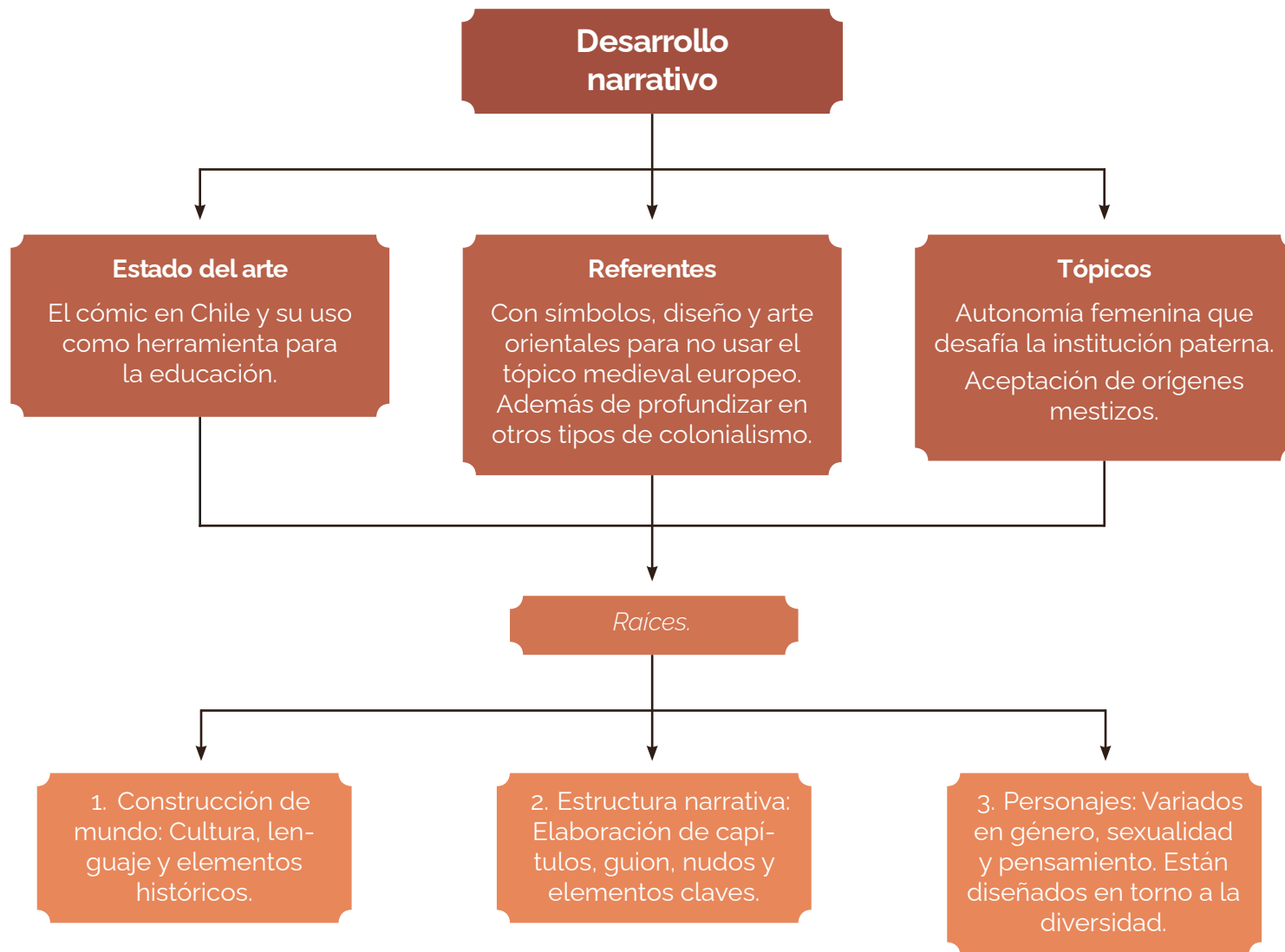
feminismo decolonial es un movimiento revisionista de Latinoamérica y el Caribe que quiere separarse de estas ideas coloniales. Esta es una discusión continua de cómo debería llegar a ser así el feminismo y nace de varios puntos que se re localizan de manera geográfica para que hagan sentido en nuestro contexto.



Figura 6: Lienzo de "Sobre mi cuerpo y educación ni el Estado ni el Patriarcado" en marcha feminista de 2018 en Santiago de Chile. Fotografía de Paulina Araya.



# Desarrollo



**Mampato: Mata-ki-te-rangui**

De mano de Themo Lobos, *Mampato: Mata-ki-te-rangui* (1971-1972) fue una serie de cómic protagonizada por Mampato que era capaz de viajar en el tiempo y espacio con su cinto espacio temporal. Luego de escuchar los relatos sobre Rapa Nui, Mampato decide viajar al pasado para conocer los misterios que posee la Isla de Pascua. Este cómic presenta las tradiciones y cultura del pueblo Rapa Nui de forma detallada e interesante, resaltando elementos culturales claves.



Figura 7: Ilustración del cómic *Mampato: Mata-ki-te-rangui* del ilustrador chileno Themo Lobos.



Figura 8: Ogú y Mampato en Rapa Nui (2002), película: <https://www.cclm.cl/cineteca-online/ogu-y-mampato-en-rapa-nui/>

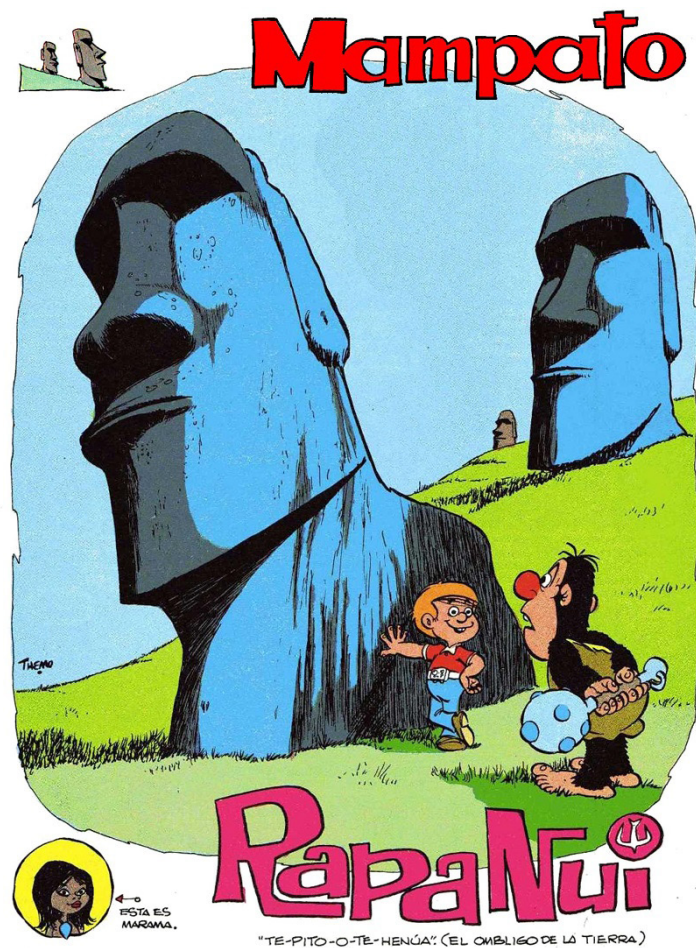


Figura 9: Portada del cómic *Mampato: Mata-ki-te-rangui* del ilustrador chileno Themo Lobos. La trama se desarrolla cuando los protagonistas se internan involuntariamente en los conflictos y rivalidades de sus habitantes, donde los ariki (Orejas Largas) mantienen sometidos a los Orejas Cortas. Posteriormente, el conflicto culmina gracias a la astucia de Mampato.



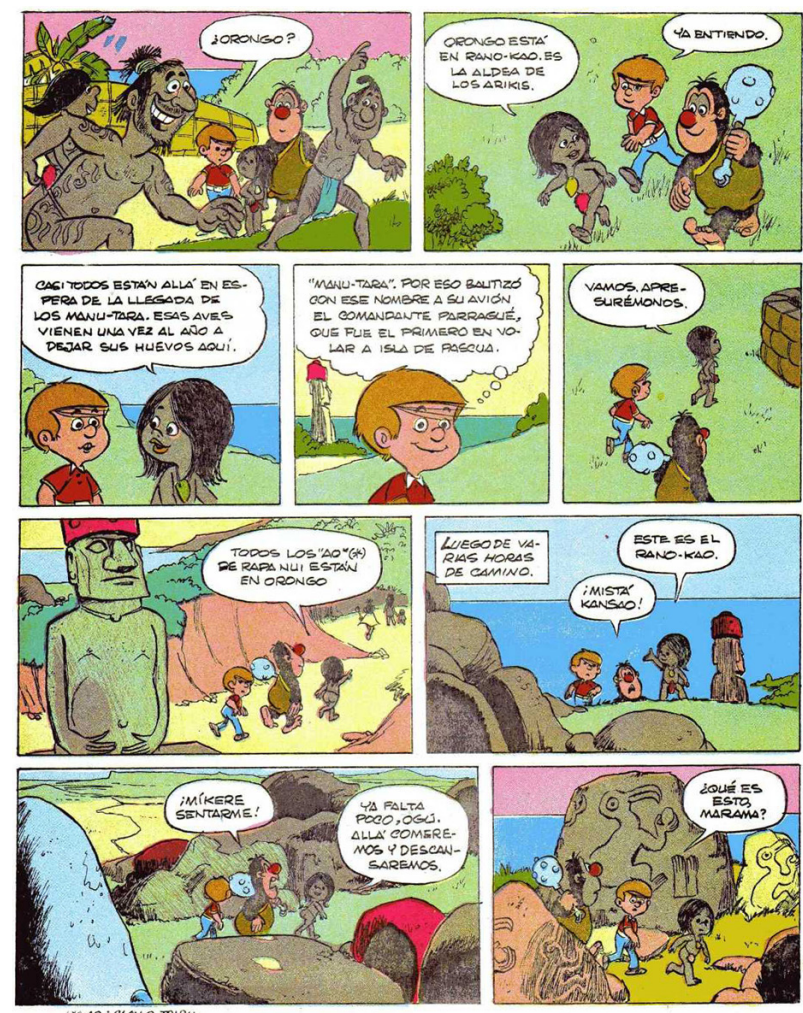
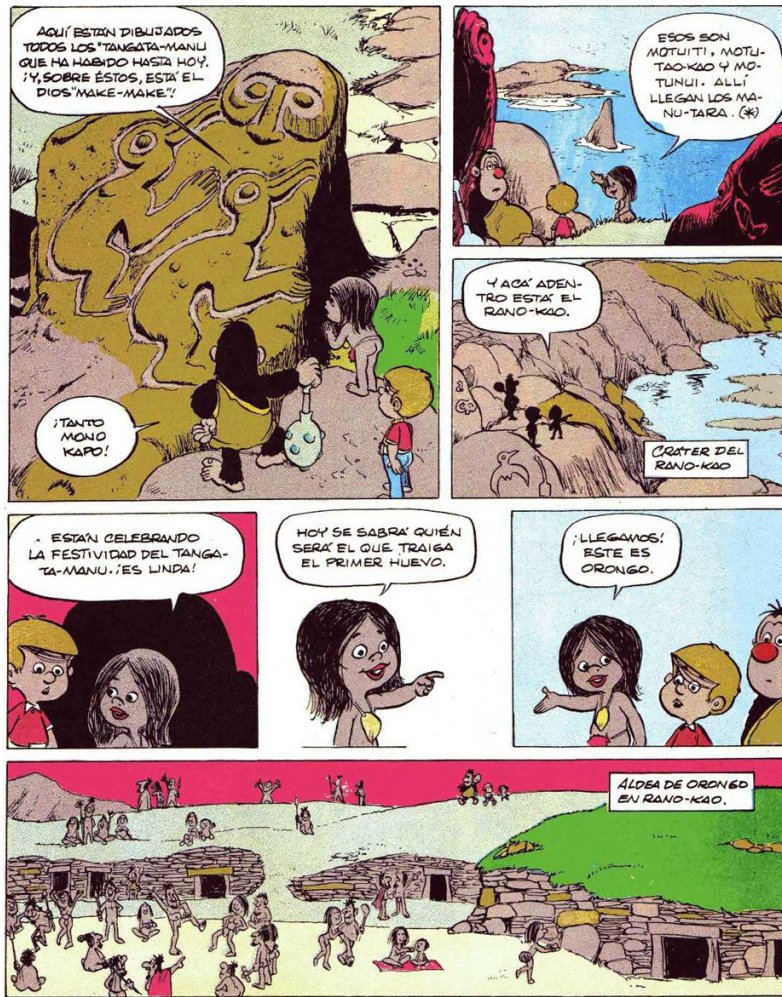


Figura 10 y 11: Páginas del cómic *Mampato: Mata-ki-te-rangui* del ilustrador chileno Themo Lobos. En estas páginas se aprecian como una pequeña lugareña llamada Marama les habla a Ogú y Mampato sobre las costumbres locales de Rapa Nui. Link de consulta y lectura del cómic: <https://loscomicsdemachete.blogspot.com/2015/04/mampato-y-ogu-en-rapanui.html> (diciembre 2023).



## Historia de Chile en Cómic

Serie de cómics publicados en 2008 por el periódico Las Últimas Noticias (LUN) en 71 capítulos narra la historia chilena desde la época de los pueblos precolombinos hasta la primera década del siglo XX. Este proyecto nació con la necesidad de acercar la historia de Chile a adolescentes de la época con un dibujo y relato "épico" que refuerzan estereotipos poco fieles a la realidad de los nativos y españoles como si fuesen superhéroes norteamericanos para "modernizarlos" y adaptarlos a la visión de la historia que requerían. Para el Bicentenario de Chile en el 2012, se relanzó esta serie con nuevos carteles promocionales, pero las bajas ventas cancelaron su serialización. Esta iniciativa denotó un interés por la historia de Chile.



Figura 12: Promo (2008) de Lautaro por Javier "andyjack" Bahamonde con el diseño de Sebas Castro.



Figura 13: Promo (2008) de Pedro de Valdivia por Javier Bahamonde con el diseño de Sebas Castro.

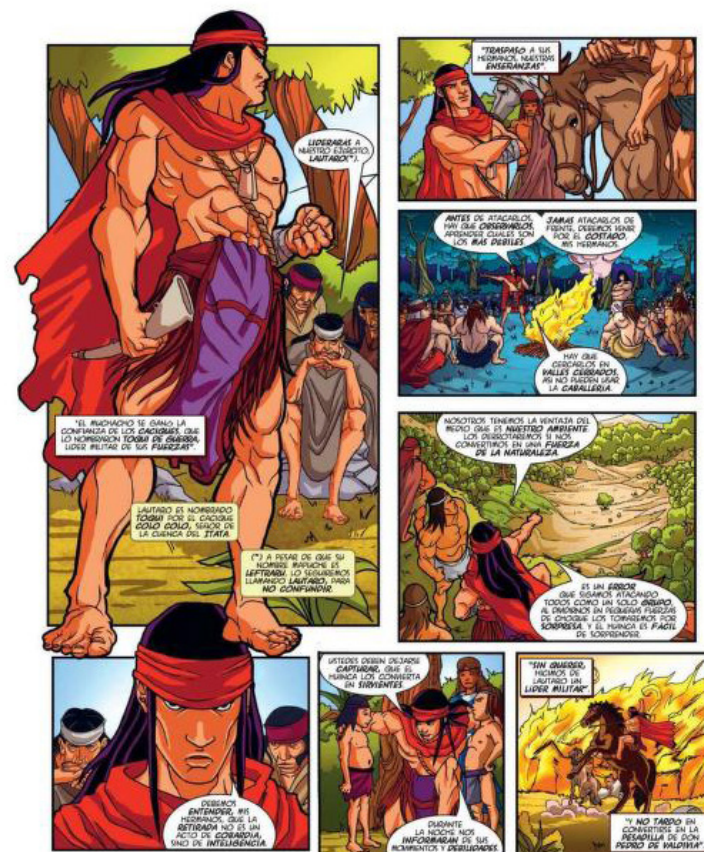


Figura 14: *Historia de Chile en Cómic* (2008), capítulo 9, p. 4. Capítulo dedicado al "príncipe de la Araucanía", Lautaro que es ilustrado como una figura magestuosa, gran estratega y un guerrero fiero que luchará hasta el final por sus hermanos.

Guion: Alejandro Decaros y Francisco Ortega.  
 Dibujo: Javier Bahamondes con colab. de Sebastián Franchini.  
 Colores: Mauricio Cancino, Carlos Badilla y Héctor Leiton.  
 Edición y rótulos: Sebastián Castro.





Figura 15: Ilustración usada como portada de *Historia de Chile en Cómic* (2008). En ella se pueden apreciar diversas figuras icónicas de la historia de Chile mayoritariamente masculinas. Más información en <https://saladehistoria.com/historia-de-chile-en-comic/> y <https://web.facebook.com/chileencomic>. Los capítulos se pueden leer en [https://archive.org/details/HistoriaChileComic/HChile\\_001/page/n7/mode/2up](https://archive.org/details/HistoriaChileComic/HChile_001/page/n7/mode/2up). *Links* visitados en diciembre de 2023.



Figura 16: Boceto (2008): Guerra entre españoles y mapuches. Arte de Karla Díaz. Diseño de Sebastián Castro.



Figura 17: Boceto (2008): "Lautaro ataca cual Aquiles". Arte de Javier Bahamonde y Carlos Badilla. Diseño de Sebastián Castro.



Figura 18: Boceto (2008): Llegada de Valdivia. Arte de Eduardo Bromhbley, Sebastián Franchini y Carlos Badilla. Diseño de Sebastián Castro.



## Alegría y Sofía (2012)

De la autora e ilustradora chilena Daniela Thiers, el primer número de *Alegría y Sofía* fue publicado en la Comición de 2012 en Santiago de Chile, causando un gran fama y su serialización posterior. La historia trata cuando Alegría le revela a Sofía que su abuela es machi y que la magia es real. En este cómic se mezcla la fantasía de las chicas mágicas (*mahou shojo* o *magical girl*) con la cosmovisión mapuche. Su arte y tono están enfocados a las chicas adolescentes chilenas que desean experimentar aventuras con sus raíces.



Figura 19: Alegría y Sofía llegan por primera vez al mundo de los espíritus gracias a los poderes de la abuela de Alegría.

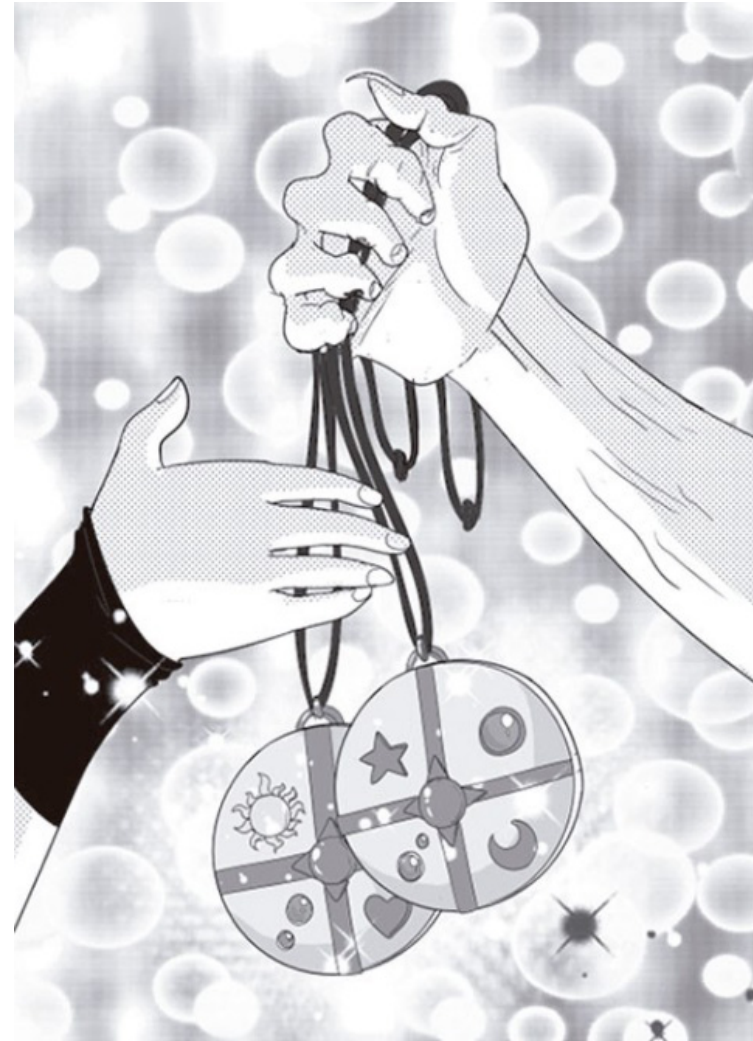


Figura 20: Alegría recibe los poderes de machi de su abuela para lidiar con la enfermedad que sufre la última que no se puede curar por medios convencionales. Nudo importante de la historia que adentra al mundo fantástico de la mitología mapuche que se presenta en la obra.



Figura 21: Primer volumen de *Alegria y Sofia*. Link del cómic en webtoon: [https://www.webtoons.com/es/canvas/alegr%C3%ADa-y-sof%C3%ADa/list?title\\_no=491341](https://www.webtoons.com/es/canvas/alegr%C3%ADa-y-sof%C3%ADa/list?title_no=491341)



Figura 22: Serialización de *Alegria y Sofia*. Instagram de la autora: @danielathiers.



Figura 23: La abuela de Alegria le revela a Sofia su pasado como machi.

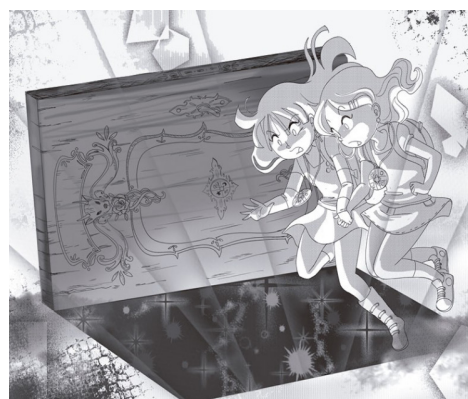


Figura 24: Acceso al mundo de los espíritus.



Figura 25: Recorrido en el mundo de los espíritus.



Figura 26: Sofia utiliza sus poderes por primera vez.



## Referentes

### Pocahontas

Película del año 1995 que sigue al personaje titular, Pocahontas, una princesa nativa americana. Su narrativa se basa en su amistad y eventual relación con el explorador inglés durante la época de conflictos de la invasión en el Nuevo Mundo.

El mensaje de la película es aspirar a lograr una armonía multicultural que se manifiesta a través de figuras históricas reales. Aunque para este fin mezclaron los sucesos ocurridos con el marinero español Juan Ortiz y lo endulzaron con lo acontecido entre la verdadera Pocahontas y Jhon Smith para hacer esta idílica historia de amor interracial. A pesar de las intenciones de Disney, la empresa proyectó una adaptación que ignoró hechos reales como el rechazo de la ayuda de los powhatans por parte de los ingleses, además de modificar la edad, motivaciones y de sexualizar a la protagonista. Lo anterior sucedió debido a la poca investigación en terreno y de no verificar las historias y fuentes. Entonces, la adaptación de Pocahontas es una especie de alegoría hacia la igualdad de un enfrentamiento racial real. De todas formas, es necesario incluir que en Moana, Disney pudo hacer una historia más fiel a sus fuentes de origen al sí realizar un trabajo de investigación y asesoramiento pertinente.

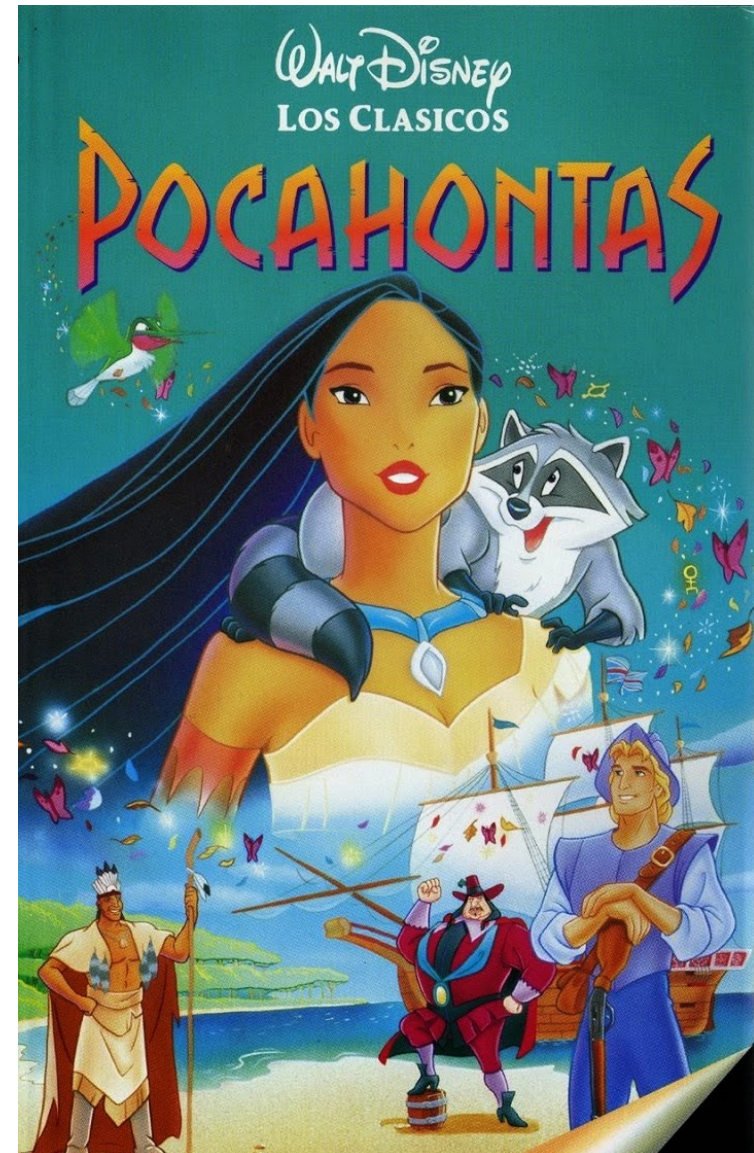


Figura 27. Pocahontas (1995), Walt Disney.





Figura 28: Pocahontas y John Smith como pareja interracial. *Pocahontas* (1995). <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-pocahontas>.



Figura 28: Retrato de la verdadera Pocahontas o Matoaka hecho en 1616. Conoció a Jhon Smith con 11 años de edad.



Figura 29: Retrato de Jhon Smith hecho en 1624. Conoció a Pocahontas con 28 años de edad.



Figura 30: *Moana* (2016), Disney. Película que adapta las tradiciones polinésicas de manera respetuosa y más adaptado a la realidad que *Pocahontas* incluso con la fantasía con la cuenta su historia.



## Chileno

Con inspiración de la realidad nativa sureña, el paisaje del cómic está situado en un entorno natural diseñado para representar el sur de Chile. Este entorno natural se caracteriza por la presencia de araucarias, una majestuosa cordillera y el icónico copihue.



Figura 31: Araucarias.



Figura 32: Araucarias y el volcán Lonquimay.



Figura 33: Copihues rojos.



## Asiáticos

Con el objetivo de reforzar el concepto de descolonización en el proyecto, se tomó la decisión de no solo trabajar en la caracterización de los personajes narrativamente, sino también en la creación del entorno fuera de los cánones eurocéntricos. Para lograr esto, se optó por incorporar elementos culturales provenientes de Asia en la construcción de la sociedad colonizadora.



Figura 34, 35 y 36: Fotografías del pueblo de Guizhou, China.

## Avatar the last Airbender

Una serie animada emitida desde el año 2005 a 2008. La historia trata sobre Aang, el avatar que es un maestro capaz de dominar los cuatro elementos y que debe detener la guerra de las naciones de su mundo.

Como referencia para este trabajo, se destaca la utilidad de estudiar la construcción de un mundo narrativo que se enmarca en distintas culturas asiáticas, con el propósito de no seguir reproduciendo la fantasía medieval nacida desde lo británico/europeo. Es así que durante la serie se puede apreciar el desarrollo de las cuatro naciones como culturas con identidades propias y con diversos problemas que las diversifican, añadiendo también otros grupos culturales: Las tribus del agua se inspiran en las tribu Inuit; los monjes de los nómadas del aire se inspiran en el Tíbet y culturas budistas; la ciudad de Ba Sing Se toma inspiración de



Figura 37: El mapa de las cuatro naciones en el mundo de Avatar: Agua (celeste), Aire (blanco), Tierra (amarillo) y Fuego (rojo).

China; mientras que zonas empobrecidas o rurales lucen inspiradas en Corea por ropas tradicionales como el Hanbok; las guerreras Kyoshi se conoce su inspiración en cultura japonesa; y, por último, la Nación del fuego se basa en el Japón imperial.



Figura 38: Ilustración de los protagonistas de la serie de izquierda a derecha: Toph, Zokka, Katara y Aang.

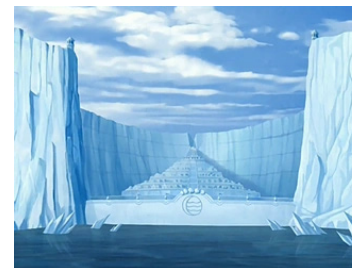


Figura 39: Tribu de agua del Norte, inspirada en tribu Inuit.

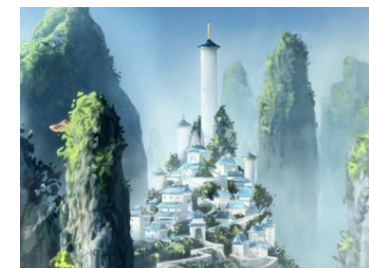


Figura 40: Nación de los nómadas de aire, inspirado en el Tíbet.





Figura 41: Reino de Tierra, Ba Sing Se, inspirada en China.



Figura 43: Nación del Fuego, Palacio Real, inspirada en Japón.



Figura 42: Diseño de algunas personas del Reino de Tierra.



Figura 44: Diseño de algunas personas de la Nación del Fuego.



## Genshin Impact

Juego creado por la compañía Hoyoverse que sigue la aventuras del traveler en su travesía por el continente de Teyvat para encontrar a su gemelo.

Los desarrolladores han tomado inspiración en distintas partes del mundo para desarrollar las naciones que están presentes hasta la fecha en el juego. La región de Liyue, en énfasis para este trabajo, toma de referencia a la cultura china para desarrollar su ambientación arquitectónica y personajes, convirtiéndose así en un buen punto de referencia a tomar en cuenta. Sin embargo, es fundamental tener en consideración que por la naturaleza de mercado de venta del azar (*gachapón*) se promueve la adquisición de personajes a través de la sexualización e idealización de una homogeneización de lo femenino del que no se replicará en el propósito de este proyecto. A pesar de ello, *Genshin Impact* replica y adapta las culturas en las que se inspira sin llegar a la apropiación, por lo que genera bellos homenajes a través de su ambientación, paisajes, arquitectura, comidas, historias, entre otros.

La región de Inazuma se caracteriza por estar basada en Japón. De esta parte del juego se elegirá tomar más referencia para los edificios y sus detalles arquitectónicos, además de algunos personajes no jugables (*npc*), ya que los personajes jugables de la región se encuentran incluso más sexualizados que en Liyue.



Figura 45: Yao Yao



Figura 46: Yun Jin



Figura 47: Xingchiu



Figura 48: Xiangling



Figura 50: Ciudad de Liyue.

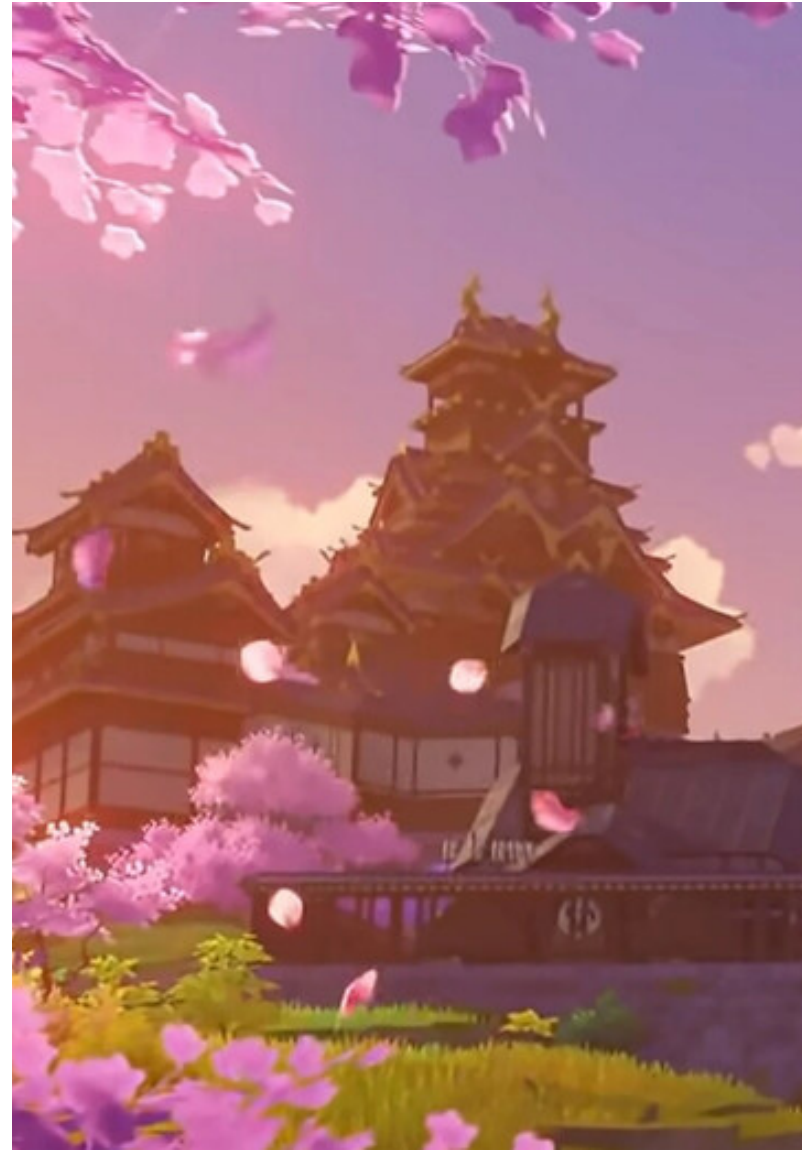


Figura 49: Ciudad de Inazuma.



## Suitor Armor

Cómic tipo *webtoon* publicado en 2020, sigue a la protagonista Lucía, una hada oculta en el castillo como la dama de compañía y amiga de infancia de la futura reina Kirsi, mientras las hadas y humanos están en guerra. Ella está conectando con su herencia hada que ha mantenido reprimida toda su vida.

Visualmente, este cómic está ejecutado con un delineado negro y un manejo de valores de línea que ayudan a definir puntos de enfoque o profundidad en los paneles, mientras que el tratamiento de color se mantiene mayoritariamente plano, pero variando según la iluminación de la escena compuesta. Un ejemplo de esto es que en entornos oscuros como la noche, los



Figura 51: Lucía y Modeus.

colores se verán oscurecidos e influenciados por una paleta de colores fríos y se añaden efectos que profundiza el ambiente.

En cuanto a las herramientas de ilustración, este webcómic utiliza diversos pinceles digitales para sugerir fondos simples como el uso de hojas para dar una ilusión de que el personaje se encuentra en un entorno natural (bosque o un jardín) que son potenciados por composiciones más complejas en que se incorporan *assets* 3d. Todas estas decisiones son pensadas al servicio de agilizar el proceso de creación de cada capítulo y de ajustarse al ritmo semanal de publicación.



Figura 52: Castillo.

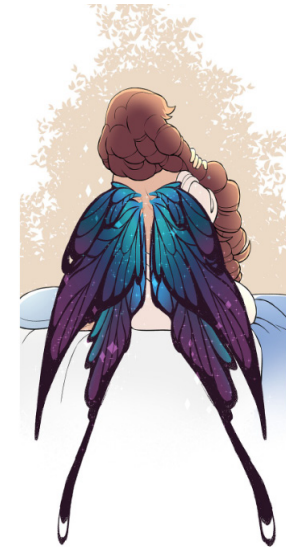


Figura 53: Origen de hada.



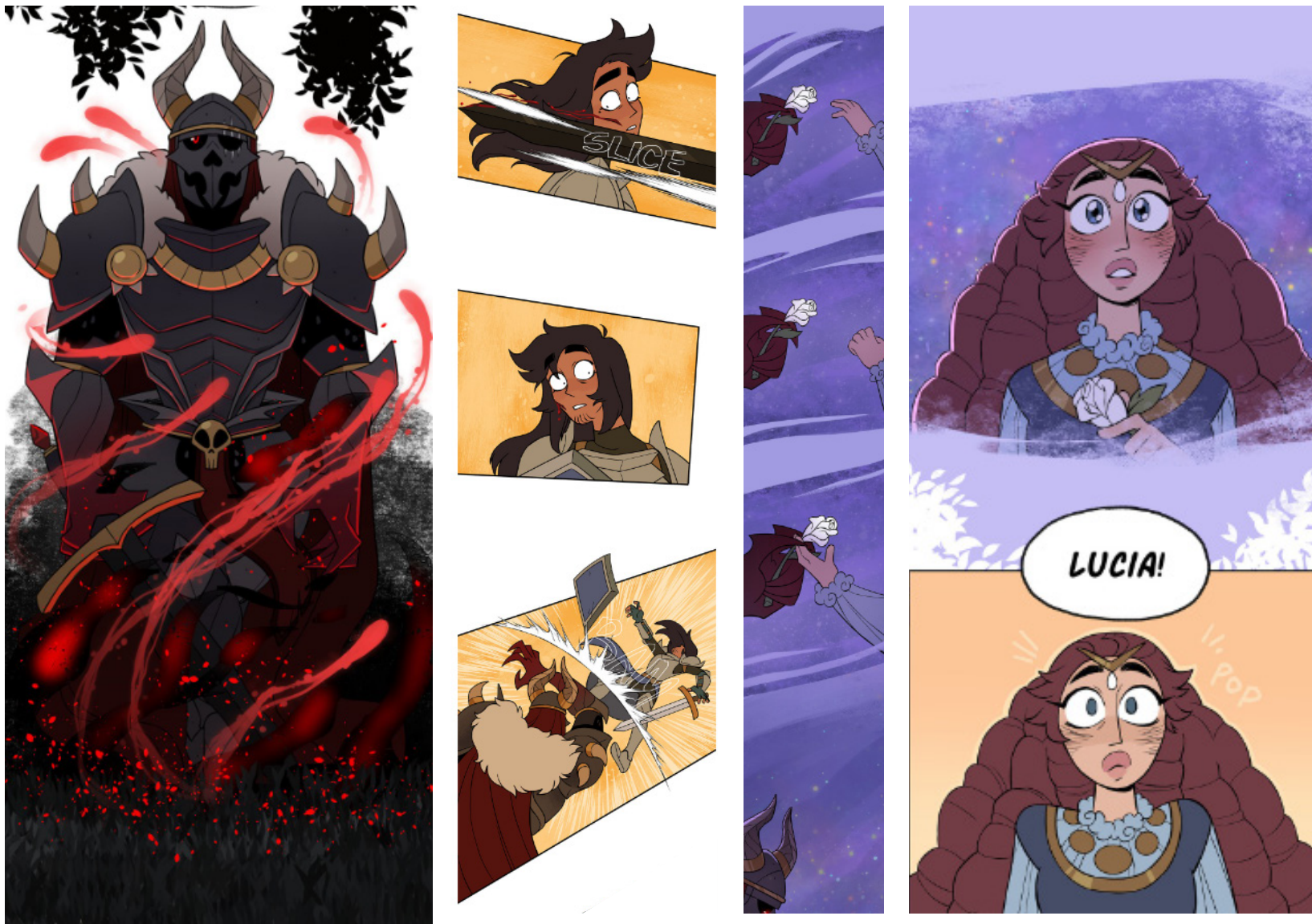


Figura 54: Diferentes paneles y secuencias de acción y drama con sus usos de color y degradados.

## Construcción de mundo

### Contexto y tópicos

**Primer plano:** Temática principal  
*Identidad mestiza.*

Es el viaje de la protagonista Su propósito es descubrir y reconectar su herencia materna que fue robada por su padre. Conciliando ambas como producto del encuentro de la cultura Ñirka y Bermelliona.

**Segundo plano:** Conectores  
*Violencia colonial y sus distintas consecuencias.*

Esta temática conecta a todos los personajes que aparecen durante la historia, exponiendo una variedad de consecuencias que dependen de su contexto para distintas personas. Desde la discriminación de diversas características físicas y su ocultamiento, a la marginalización o el blanqueamiento de la identidad o pérdida de códigos de producción de información.

*Idea de autonomía femenina.*

En el inicio de la historia, Aster nació dentro de una institución de poder colonial en la que fue moldeada por parámetros restrictivos. Con esta crianza, Aster toma la decisión de encontrar información fuera de estos espacios de ideas insertadas y de comprender la supuesta misticidad hacia la gente ñirka.

### Puntos de Conflicto.

1. Guerra entre gente nativa y gente colonizadora: Presentándonos sin más el proceso de colonización en la historia.
2. Discriminación por razón de raza: Los Ñirkas presentando la característica física que los aparta de la persona Bermelliona, se ven oprimidos por los poderes coloniales a vivir en las orillas de la nueva sociedad que se ha instalado.
3. Paternalismo v/s Independencia: Presente por medio del conflicto de Aster con su padre, Gladiolus, quien quiere mantener a su hija dentro de la protección y visiones que él considera pertinentes, mientras Aster crece bajo su propia dirección e ideas.
4. Sobrevivir al trauma: Presente en todos los jóvenes ñirka y cómo han sobrellevado su nueva realidad. El mayor exponente de ellos es Kian, un joven que por causa de su rabia y rencor, está tomando decisiones que lo ponen en peligro a él y su familia. Choque de convivencia entre Aster y Ñirkas: Maitaw, una vez que identifica a Aster como algo más que Bermelliona, intenta ser el puente entre la joven y el grupo de ñirkas, enfrentando distintos grados de resistencias.



## Mensaje/Discurso.

El reconocimiento de la identidad mestiza generada por el encuentro de dos culturas con el proceso de colonización de por medio y cómo esta encuentra su propio lugar dando énfasis a la identidad de una persona femenina dentro de este proceso.

### *Estructura narrativa*

---

## Perspectiva y estructura narrativa.

*Perspectiva:* En un principio, la intención era escribir en narrador protagonista, teniendo a Aster como punto de vista, el lector iba a aprender del mundo en conjunto con ella. Sin embargo, teniendo en cuenta la extensión de capítulos de la historia y la presentación del conflicto actual, conduciría a que el cómic terminase por una narrativa densa que no mostraba la idea principal.

Para evitar lo anterior, se tomó la decisión de cambiarlo a un narrador omnisciente para poder seguir el contexto de la historia con énfasis posterior a Aster, dando así más información al lector de lo que ocurre. Otro aspecto a considerar es que se utilizará una analepsis principal que contextualiza el conflicto mas no su resolución ni desarrollo.

*Estructura narrativa:* Se escogió el esquema Aristotélico que es un esquema que se construye a partir de tres actos:

**Acto I:** Contexto del mundo, presentamos nuestros personajes y el conflicto en la historia.

Conocemos a Aster y Kian con sus distintas realidades. A través de ellos se aprecia el mundo desde distintas circunstancias que ambos viven: Aster como una princesa y Kian como un ladrón de las calles.

*1er giro:* El conflicto se manifiesta y cambia el mundo de los personajes.

Aster ayuda a Kian a escapar de los calabozos. En su camino, Aster se encuentra con los congéneres de quién salvó. Estos últimos le ofrecen información de su ascendencia y de su madre.

**Acto II:** Desarrollo del conflicto.

Aster conoce el mundo tal y como es, lo que le hace cuestionar sus ideas. Averigua el pasado y su propio origen con el acercamiento a los ñirkas.

*Medios giros:* El encuentro con los niños perdidos. Se entera que es mestiza. Se celebra el *Furti'e*, que narra la historia según los ñirkas.

*2do giro:* clímax de la historia.

Los personajes se enfrentan con guardias reales que buscan a la princesa. El barco que ha sido su refugio arde junto con la primera nevada del invierno y el árbol que conecta con los antepasados es destruido.

**Acto III:** Desenlace.

Se resuelve el conflicto. Aster, consciente de su origen, decidirá desde su propia independencia.

PRINCIPAL, COPROTAGONISTA. PUNTO DE APRENDIZAJE

**Aster Róvira (Akenéh)** 15 años

Es Ingenua a causa de su vida encerrada en el castillo, hay muchas cosas que desconoce. Calmada, idealista, determinada, testaruda.

Le gusta la limpieza, las bayas, los pasteles, la historia y la justicia.

Su lema familiar es *Verdad y justicia*.

### Trasfondo

Hija del rey Gladiolus Róvira, ha vivido una vida tranquila y sin carencias, pero siempre confinada dentro de las paredes del castillo, acompañada siempre de una dama de compañía o algún maestro. Es la sucesora del trono por lo que pone su mayor esfuerzo por estudiar y estar preparada para el día de su coronación. No obstante, por más que estudie lo teórico, la verdad es que nunca ha salido de su burbuja de sobreprotección, por lo que su visión de muchas realidades dentro del reino están idealizadas por el filtro de ideas preconcebidas con las que se crió.

Conocer a Kian va a poner todo su mundo de cabeza, teniendo que empezar a tomar decisiones por su cuenta en busca de verdades, rompiendo los límites con los que ha vivido hasta ahora.

SECUNDARIO, COPROTAGONISTA

**Kian (lan)** 13 años

Es bribón, arisco, huraño, torpe socialmente,

Le gusta burlar a la gente bermellona, comer pan, desafiarse a sí mismo y estar envuelto en mantas.

### Trasfondo

Sobreviviente de la tragedia de su gente. De sus padres no se sabe nada después de aquel día y no los recuerda bien, supone que deben de estar muertos. Vive en un barco encallado con sus hermanos y se dedica a ser un ladrón. Su especialidad es ser carterista y escapar.

Kian no puede evitar tener resentimiento por el reino de Bermellión debido a la masacre que le arrebató todo y que le ha obligado a vivir en extrema pobreza. Espera que en algún momento tengan la oportunidad de que las cosas empiecen a mejorar para llevar una mejor vida.

Al conocer a Aster se le es difícil interactuar con ella ya que su estatus como princesa le causa rechazo.



SECUNDARIO, PADRE DE ÁSTER Y REY DEL REINO BERMELLÓN.  
REPRESENTA LA OPRESIÓN DEL COLONIALISMO Y PATERNIDAD

**Gladiolus Róvira** 48 años

Es frío, estoico, testarudo. Es más cálido con su familia.

Le gusta cabalgar, tiro al arco y cazar.

### Trasfondo

Sobrino del anterior rey regente. Sus primos murieron durante conflictos de territorio con Ñirkas, lo que lo convirtió en el sucesor directo del rey. Sin apoyo ni esposa, dedicó todos sus esfuerzos a ayudar a su pueblo por. En su búsqueda de acabar con el conflicto con los ñirkas, se ofreció en un matrimonio concertado que pudiese unir ambas culturas. De esta unión, conoció a la mamá de Aster, de quien se enamoró a primera vista.

TARKNÉH, PRIMER MENTOR

**Maitaw - Apoline** 19 años

Un tanto gruñona, muy leal, fuerte, decidida.

Le gusta la comida condimentada, estafar y tejer. Detesta cocinar.

### Trasfondo

Sobreviviente de la tragedia. Conoce a Kian desde pequeño. Ella le encontró escondido después de que terminase la masacre de su aldea. Sabe que su padre fue llevado por los guardias reales y que su madre murió. En un principio, ella y Lowu se acercaron a Elok esperando que asumiera liderazgo en vano. Por lo que ella tomó el papel de Tarknéh.

TARKA, MENTOR EN MENOR GRADO

**Lowu - Louis** 19 años

Es jovial, optimista, cálido, mediador y bromista.

Le gusta el bosque, animar celebraciones, bromear y cocinar.

### Trasfondo

Sobreviviente de la tragedia. Él sabe que es huérfano. Es uno de los dos pilares que une al pequeño grupo, tomando el papel de Tarka. Lowu nunca se ha sentido capacitado para ser un Tarka, pero da lo mejor de sí. Él se dedicó a esparcir rumores tenebrosos del bosque sobre una criatura que rapta a las personas. Asusta usando un disfraz para validar el rumor y evitar que extraños se acerquen.

SECUNDARIO

**Elok** 21 años

Es ansioso, tímido, paciente. Un "gigante" amable.

Le gusta cocinar, limpiar y cuidar de niños pequeños.

### Trasfondo

Al igual que Lowu, sabe que perdió a sus padres ese día, así como a su hermana pequeña que no pudo proteger. Desde ese momento, tuvo un cambio enorme en personalidad al ensimismarse. Lowu y Maitaw intentaron acercarse a él para que tomara el papel de Tarka o Tarknéh, pero no se encontraba en el espacio mental de tomar ninguno, negándose. No se acerca al pueblo de Bermellón.

**Tirmai - Mai** 6 años

Es aventurera, alegre, impulsiva y entusiasta.

Le gusta comer, el verano, su poncho, la fruta y los dulces.

**Trasfondo**

Encontrada junto a su hermano por el grupo años después del día de la tragedia. Estaban en una carreta, dentro de un arcón que los protegió de los lobos que acechaban. La adoptaron y han estado criando entre todos, ella les da la esperanza al grupo de que existen más ñirkas. Una vez que ella, su hermano y Kian sean un tanto mayores como para soportar un viaje, quieren partir en busca de más ñirkas.

**Tawkai - Kai** 6 años

Es tímido, dulce, tranquilo y distraído.

Le gusta el otoño, las flores, los dulces, tejer cómo Maitaw.

**Trasfondo**

Encontrado junto a su hermana por el grupo años después del día de la tragedia. Estaban en una carreta, dentro de un arcón que los protegía de los lobos que acechaban. Al igual que con Mai, fue adoptado por el grupo y ha sido criado entre todos. Él junto a su hermana mantienen la esperanza de que existen más ñirkas ocultos por el mundo. Se espera que él, su hermana y Kian crezcan un poco más para buscar más ñirkas.

**Neian - Jaime** 16 años

Es excéntrica, sarcástica, burlesca, creativa y directa.

Le gusta la artesanía, construir cosas, Amaia, sus antiparras.

**Trasfondo**

Una niña apareció vagando por su cuenta el día de la tragedia. Todo lo de ese día para ella está borroso. No era muy comunicativa al principio, pero con el tiempo empezó demostrar su peculiar personalidad. Muchos de los arreglos del barco han sido proyectos que ella planifica. Ella esconde sus orejas para ir a Ventis a aprender herrería bajo el nombre de Jaime. Hace un tiempo es pareja de Amaia, una bermellona sastre. *Amaia no sabe que Jaime es una ñirka.*





## Ñirkas

### Sistema político

**Tarka:** líder que une el *ka* (pueblo), del *mirka* (familia). | **Tarkneh:** guía en la cosmovisión de la *Mirkünéh*.

Ninguno de los títulos se da por género ni herencia como, es para quien esté dispuesto a tomarlos. Si hay más de un candidato, se llevan a cabo pruebas para definir al mejor sucesor.

### Religión: Mirkünéh

Llamada *Mirkünéh*, es la conexión de la vida y de la naturaleza como un ciclo eterno. Por medio de esto, viven con la filosofía de mantener en equilibrio la *Mirkünéh*. Los bermelliones piensan que la *Mirkünéh* es una especie de diosa. Sin embargo, para los ñirkas abarca algo más allá de una figura personificada, es más bien un concepto de la vida y de la naturaleza.

### Lenguaje: Ñurkanéh

#### Prefijos y Sufijos

Ka = Suf. Pueblo.

Nor = Suf. Ajeno y rechazo.

Mai = Suf. Cariño/amor.

Tir = Pref. Tiempo.

Néh = Suf. Seres con alma proveniente de la Un.

#### Diccionario

Adiós = Paipai.

Agua = Corún.

Aire = Fhu.

Amigo = Armai.

Amor = Ñumai.

Ancastro = Untian.

Caos = Jonor.

Corazón/Pecho = Mirimai.

Concepción de la vida y existir como persona ("alma") = Unneh.

Corriente = Mian corún.

Día = Tir Aké.

Estrella = Tañeké.

Extranjero = Kanor.

Familia = Mirka.

Guerrero = Taw Njor.

Hernane = Aermai.

Hola = Chaña.

Hombre = Unkéhwa.

Líder = Tarka.

Lucha = Taw.

Luz = Aké.

Maíz = Aksá.

Molestia = Nork 'é.

Movimiento = Mian.

Mujer = Unkéhnin

Muerte = Tir'e.

Naturaleza = Un.

Noche = Tir ara

No binario = Unkéhre

Niño = Unkéhwan.

Niña = Unkéhnan.

Niñe = Unkéhran.

Odio = Njor.

Orejas = Irm.

Oscuridad = Ara.

Papa = Ararag.

Pareja = Tallemai.

Persona = Unk'éh.	Sacerdotiza/te = Tarknéh.
Pez = Miarún.	Tierra = Krag.
Pequeño = An.	Trueque = Norka.
Piñón = Furag.	Unión = Kamai.
Pueblo = Ka.	Vida = l'Tir.
Raíces = Kaskra	

### Puntos cardinales

Este = Aké'tir.  
 Norte = Tir'aké.  
 Oeste = Ara'tir.  
 Sur = Tir'ara.

### Personas gramaticales

Yo = irku.	Nosotros/as/es = Karm.
Tú = Panor.	Ustedes = Paka.
Ella/el/elle = Man or.	Ellos/os/es = Manorka.

### Estaciones del año

Verano = Akedá.  
 Otoño = Arafu.  
 Invierno = Ararún.  
 Primavera = Akamá.

### Verbos y oraciones

Correr = Mianmi.	Oración = Mianmi irku (Corro).
Caminar = Mianni.	Pregunta = Irku mianmi? (¿Corres?).
Cazar = Miantir.	
Bailar = Mianmai.	
Hablar = Mianka.	

## Sistema social

### Ñirka o Gente de los ciclos

*Akésa* o Gente dorada: Enfocados a la ganadería y cultivo de la tierra.

*Arafu* o Gente del mar: Se dedican a navegar, explorar y a la pesca.

*Aratá* o Gente del Equilibrio: Son Guerreros y centinelas.

*Akétre* o Gente Ancestral: Dedicados a las tradiciones y ritos ñirkas.

## Cultura y ritos

### Festividades

*Maikedá* = Inicio del año (verano). Fiesta para conmemorar la Mirkünéh.

*Tir Maikedá* = Fiesta de un nuevo ciclo (en primavera). Inicio de las siembras.

*Arafumai Tir* = Fiesta de fin de ciclo (otoño). Recolección antes del invierno.

*Futir'e* = Término del año (invierno). Fiesta para contar relatos.

### Tallemañú

*Casamiento* = Rito y fiesta que celebra una nueva unión por amor. Se simboliza con una piedra de brillantes colores que se añade a un collar de nacimiento. Si la pareja muere o se acaba el amor, se puede realizar otro Tallemañú dejando la piedra de la unión anterior en el collar del viude que se vuelve a casar.

### Tartawka

*Nombramiento de líder* = Rito de lucha (torneo) en que se nombra como líder al más capaz. Posteriormente, se celebra una fiesta con invitación de los tarkas de otros pueblos de los ñirkas.

### Maetir'e

*Funeral* = Rito funerario en que entierran a un ñirka con una mortaja de tela a los pies de un gran árbol, con la creencia que su cuerpo volverá a la energía vital de la Mirkünéh. El árbol se adorna con cuencas, cintas y ornamentos con las que les niños puedan jugar y conocer al difunto.

### Kiéhtir

*Nacimiento* = Los recién nacidos son lavados por Tarkneh en las aguas del río Acorunké (Agua del sol) que los enlaza con la Mirkünéh. La madre le hace su collar con su primer adorno.

### Kanorkai

*Encuentros* = Sistema de trueque o contactos con pueblos ajenos a los ñirkas.



#### Njörtaw

*Guerra* = Enfrentamiento contra otros pueblos que se les considera ajenos o enemigos de la Mirkünéh.

#### *Sistema económico*

La Artesanía tiene que tomarse en base a cosas existentes en Chile, como la alfarería diaguita o la metalurgia mapuche, instrumentos tradicionales, elementos de la naturaleza como conchas o piedras de la zona, maderas y tallados. Tomar en cuenta la ubicación de cada parte del pueblo, y sus actividades para subsistir.

Debió existir mucha joyería y accesorios culturales en torno a las orejas, pues es una de las características más propias de la etnia.

#### Alfarería, telar y cestería

De los pueblos de Akése y Akétra. El trenzado de mimbre y pelo de animal son actividades importantes que simbolizan la unión y equilibrio de las cosas. Se destacan sus ponchos y cestas "hoja". Sobre la arcilla, poseían diversas vajillas con formas orgánicas.

#### Orfebrería y piedra

Las joyas de plata y el tallado de piedra son actividades que influenciaron mucho en la expresión de identidad, ritos y festividades. Si el trenzado era la unión, el tallado era la transición de la ciclicidad.

## Bermellión

*Que viene desde más allá del mar y la cordillera: Bermellión.*



### Concepto imperialistas

De Egipto se tomará la idea de una religión politeísta para alejarse de la religión cristiana. No obstante, se dejarán a las deidades como seres humanos, asemejando así a la gente bermelliana.

Y de Estados Unidos, no se puede utilizar su ropa en referencia porque ellos fueron colonizados por un país europeo, sin embargo, se adoptará el concepto de capitalismo, consumismo y redes de comercio al presentar un contraste a la religión y modo de vida ñirka.

De China y Japón se adaptarán y rediseñarán los ropajes y arquitectura feudales.

### Historia

*Escaldor* es el nombre del reino de origen de los bermellianos que actualmente se encuentra extinto. Originarios de otro continente, vivían en una península donde se dedicaban a la minería para hacer trueques con otros pueblos en el continente por medio de una ruta de comercio que los interconectaban.

Un día, el volcán la Forja empezó a tener una erupción como nunca antes vista. Acompañada de varios temblores, las cenizas cubrieron el cielo y la tierra, senten-

ciendo la vida tranquila que habían llevado hasta ese momento a ser alterada especialmente cuando el mar se levantó contra la tierra, devorándola.

Huyeron de sus tierras natales después de que unos desastres naturales separasen la península que habitaban del resto del continente. En el desastre se perdieron muchas islas pequeñas, además, las rutas marítimas se volvieron difíciles de navegar, lo que los condujo a tomar la arriesgada decisión de escapar a una supuesta isla que podría salvarles del cataclismo. Durante la travesía, muchos sobrevivientes perecieron por hambre, traiciones y desvíos. Finalmente, divisaron tierra de una bahía hermosa que parecía ser el paraíso prometido de las leyendas. Con esperanza, desembarcaron sin esperar que aquella nueva tierra poseía ya lugareños con peculiares orejas largas.

En un primer acercamiento, los lugareños llamados ñirkas dieron hospitalidad a los extranjeros que lucían famélicos. Los bermellianos lo tomaron como una señal de amabilidad y acogida y, con confianza, echaron raíces al construir sus moradas. Esta acción de expansión de los forasteros quebrantó un equilibrio adorado por los nativos denominado *Mirkunéh*. Lo que resultó en una expulsión violenta hacia los extraños que no comprendieron la razón de un nuevo destierro injustificado. A pesar de la expulsión, los ñirkas señalaron un lejano lugar con los que podrían sentirse más familiarizados los bermellones: este resultó ser un lugar inhóspito de vegetación, pero rico de minerales y rocas tan adorada por la nación sin tierra. Con la necesidad de sobrevivir, los foráneos acataron el exilio y, en su búsqueda, hallaron un metal tan duro como el acero y rojizo, aunque mucho más maleable que la plata. La

sequedad de la nueva tierra no solo les brindó una nueva oportunidad de vida, sino que también, una futura venganza que se gestaría a medida que desarrollasen la metalurgia del nuevo mineral que adoptaron como propio con el nombre de "Vermillion".

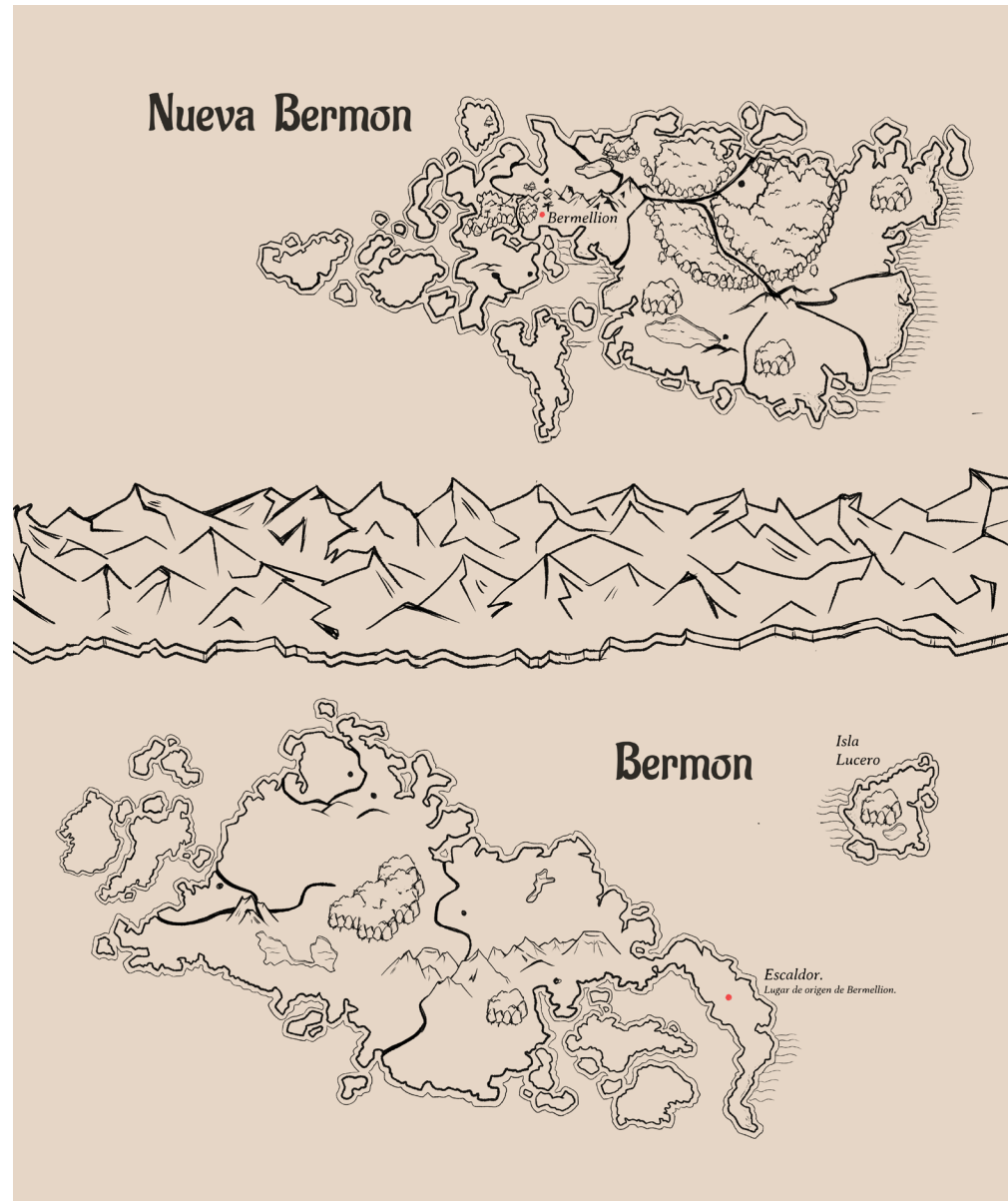


Figura 55: Mapa del mundo del que se ven dos continentes separados por una gran cordillera nevada. Al sur se haya el antiguo continente *Bermon* del que procedían los bermelliones. En su añoranza, llamaron al nuevo continente del norte como *Nueva Bermon*.



### Sistema político

El reino de Bermellión se rige bajo un sistema monárquico, en el que el hijo o hija mayor del rey regente será el próximo heredero una vez que su progenitor abdique o fallezca. Si no existe un heredero directo del soberano, se designará al candidato mayor más cercano en la línea sanguínea.

### Religión

Religión politeísta con un panteón de tres dioses mayores y doce versiones de los mismos representados en distintos minerales, atribuyéndoles distintos atributos y conceptos. La representación bermellona de figuras antropomórficas con características místicas difiere en su totalidad con la religión Ñirka cuya Mirkunéh es una idea más conceptual. Bermellión ha interpretado esto por medio de su propia visión a la Mirkunéh como una diosa humanizada.

### **Escarda**

Dios de las brasas, el fuego, herrería, minería y de la guerra. Caracterizado por su piel cobriza, es la cabeza de los tres dioses principales. Sus dioses menores son:

*Topacio*, minería y tierra.

*Rubí*, muerte heroica en la guerra.

*Espinela*, Artesanía y oficios.

*Granate*: Fuego y agua hirviendo.

### **Egesia**

Diosa de las estrellas, sueño, ambición, destino, juramentos y contratos, infortunio, comercio, aire. De piel platinada y cabello corto. Sus dioses menores son:

*Diamante*, juramentos y contratos, ambición.

*Cuarzo*, sueños, el destino e infortunio.

*Ópalo*, estrellas y comercio.

*Fluorita*, el aire, las corrientes, el pensamiento.

### **Lúa**

Diosa del agua, luna, mareas, salud, medicina, maternidad, control, familia, fertilidad. De piel azul blanquecina con cabello largo y figura rellena. Sus dioses menores son:

*Aguamarina*, salud y medicina.

*Lapislázuli*, la luna, las mareas, el agua.

*Zafiro*, maternidad y fertilidad.

*Esmeralda*, familia y emociones.

## Calendario Bermellión

El calendario bermellano está basado en el antiguo calendario escaldoriano. Consta de doce meses que honran a los dioses menores de Escarda, Egesia y Lua. Cada mes se compone de cuatro semana con veintiocho días. En cuanto a su ciclo lunar, es luna llena cada inicio de mes y nueva a mediados de este.



Figura 56: Calendario de Nueva Bermon.

## Sistema económico

Por un volcán llamado "La forja", Escaldor fue un reino próspero con acceso a una gran cantidad de minerales y aguas termales. Después de los desastres naturales que azotó al reino y que les forzó a escapar de la zona, llevaron consigo ese conocimiento hacia el nuevo mundo. Gracias al mineral vermellion, pronto los ahora bermellianos consiguieron conquistar las naciones étnicas de Nuevo Bermon, imponiendo así su sistema monárquico y cultural.

Con gran habilidad en la metalurgia, cantinería y ebanistería, los bermellianos expandieron sus dominios en grandes ciudades. La más grande y hermosa es su capital *Ventis*, que posee un gran puerto con el que comercian con reinos extranjeros los cereales y telas que no dispone su tierra.

Se puede destacar su arquitectura, su adoración a las piedras preciosas y su vestimenta ornamentada y de colores vivos y saturados. Su gastronomía es esencialmente picante y los platillos con frutas suelen ser más caros para consumir.

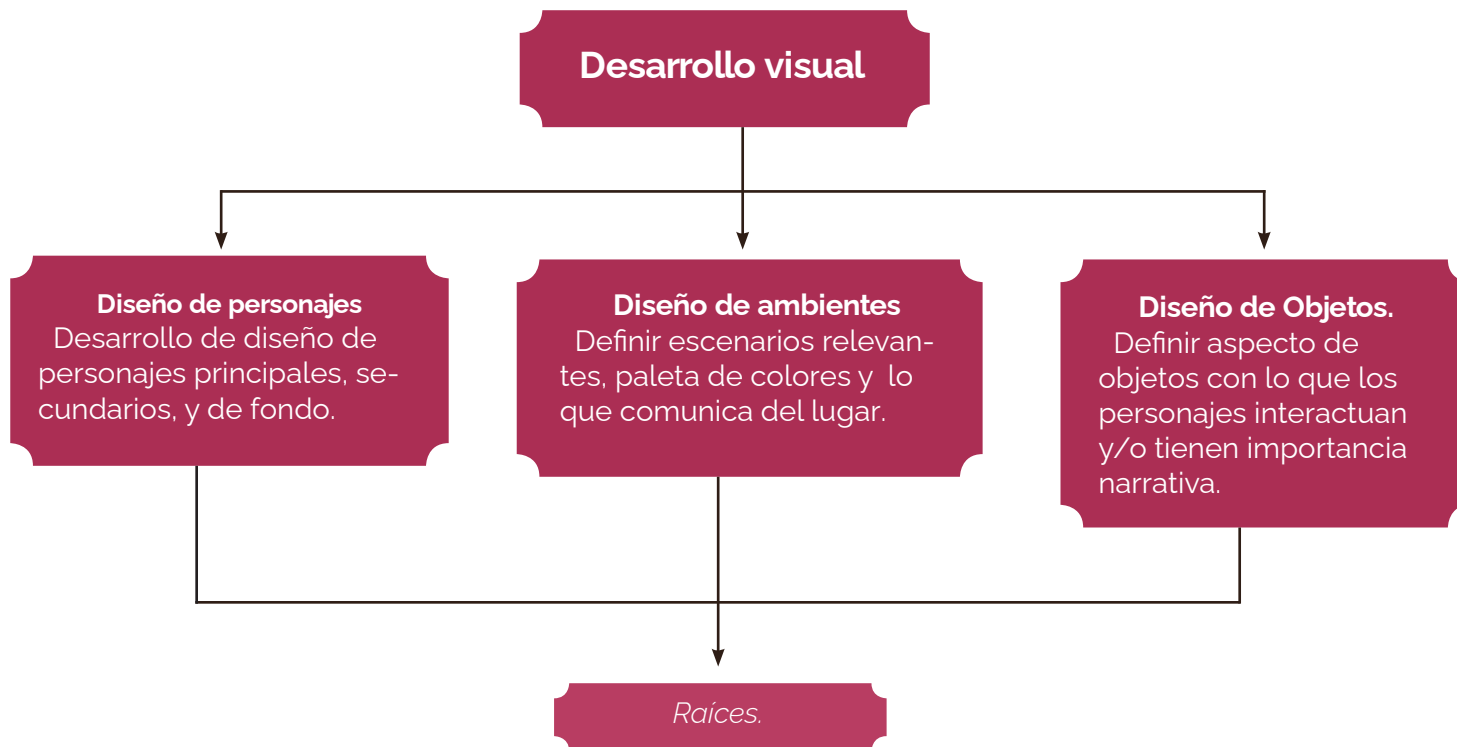
## Simbolos

En honor a su dios Escarda, poseen una flor del color del fuego que se abre al cielo en bienvenida a la fortuna y el progreso. Esta especie de hibiscus es su símbolo patrio que está en la banderas y monedas del reino. Es por esta flor que también adoptaron la costumbre de llamar a los integrantes de la realeza con nombres derivados de flores.



*Propuesta  
Grafica*





## Planteamiento de la Historia

### Género

Drama - Fantasía

### Storyline

Aster, la joven princesa del reino de Bermellión, siempre ha vivido bajo la sobreprotección de su padre. Esto cambia el día en que conoce a Kian, un muchacho que le abrirá la puerta a conocer más acerca de ella misma y la misteriosa figura de su madre. Ambos pondrán el mundo del otro de cabeza, cambiándolos para siempre.

### Argumento

Aster es una joven princesa del reino de Bermellion. Siempre ha vivido bajo la atenta mirada de su padre quien controla y filtra toda la información que entra en su reino. Un día, mientras disfrutaba de una fiesta de té, los gritos de un joven resistiéndose a ser encarcelado captaron su atención. Al asomarse en su balcón pudo notar unas largas orejas del prisionero. Cuando quiso compartir la peculiaridad, nadie en la habitación la tomó realmente en serio. Las dudas respecto al muchacho la llevan a bajar al calabozo, conociendo así su mala actitud y desprecio incluso ante a una noble como ella. Pese las groserías, Aster decide ayudarlo a escapar porque se apiada del estado demacrado del chico y de la futura condena que podría terminar con la vida del cautivo.

Ayudar a Kian será lo que interrumpirá la normalidad de Aster, pues le abrirá la posibilidad de conocer más acerca de su madre, de los Ñirkas y entender una nueva realidad que le fue arrebatada después de la muerte de su madre. De a poco, el muchacho arisco brinda una nueva faceta impensable: el de una persona herida con traumas y abandono que le hará sentir a la princesa una necesidad de ayudarlo. Con esta buena acción, Aster ignoró que, el tiempo que pasarán junto al grupo de Kian en calma se verá interrumpido por la búsqueda de la noble que fue supuestamente secuestrada.

Se enfrentará a su mayor desafío cuando tenga que confrontar a su padre para defender las vidas de todos los chicos ñirkas que conoció, como también de exigir la verdad de ella misma.

### Tramamiento Narrativo

Primera temporada de un webcómic dividido entre cinco a 15 capítulos, cada uno con una extensión de cincuenta viñetas aproximadamente cada uno dentro de una primera temporada. La historia será manejada de manera serializada. Temas que van a aparecer y ser tratados: Identidad, racismo y conflictos entre culturas.

## Diseño de personajes

### Aster Róvira

Primera versión de diseño para Aster, creada durante el encierro de la pandemia en 2020, desde esta versión solo se conservaron los ojos con heterocromía central. Originalmente se llamaba Iris.

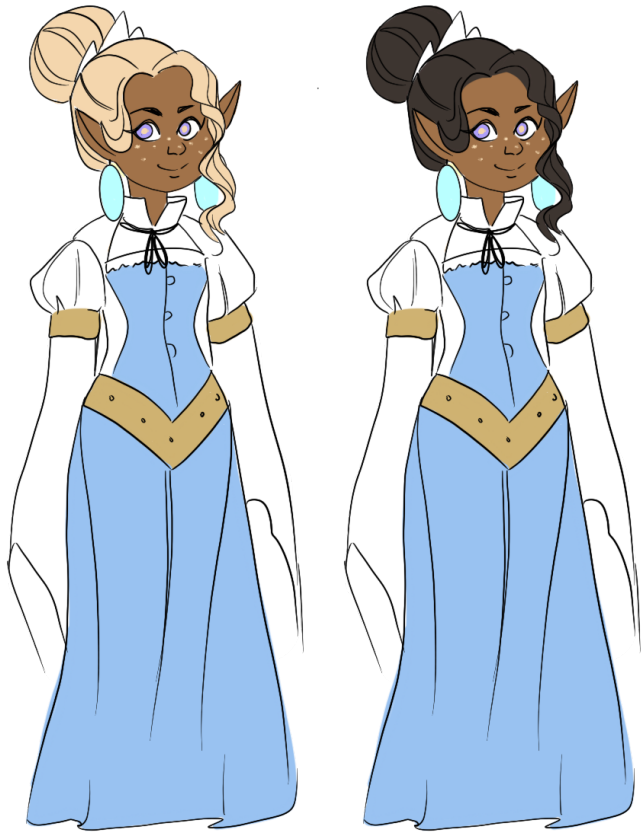


Figura 57: Las dos versiones iniciales de Aster.



Figura 58: Exploración de interacciones entre las versiones tempranas de Kian y Aster.





Figura 59: Se siguió la exploración de ideas, experimentado con su tipo de cabello, como lo tendría peinado, su vestimenta y la silueta que tendría finalmente.

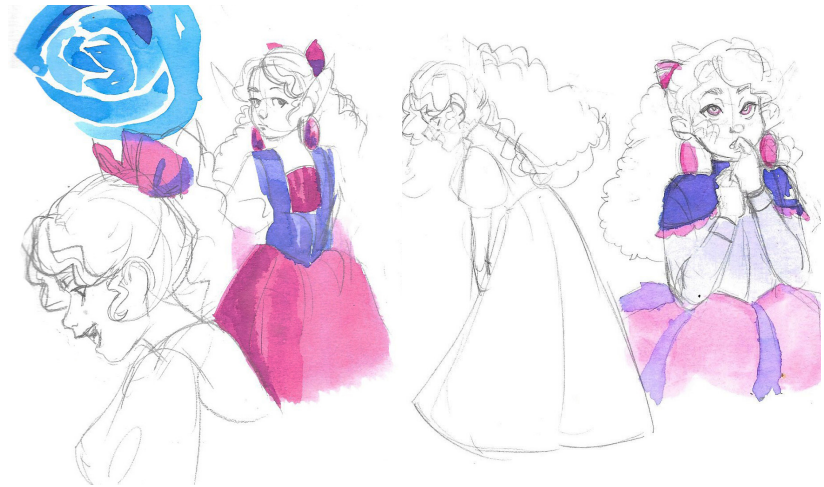


Figura 60: Al crear una separación por razón de raza y etnia más clara, Aster perdió las orejas alargadas, optando en su lugar por orejas estándar.

Para lograr llegar al diseño final se redujo la cantidad de opciones a tres, *baby bangs*, *baby hairs*, y un fleco cuadrado, desde las cuales se recogió esta última como la variación de cabello final para el personaje.



Figura 70: Aster con tres estilos distintos de cabello.



Figura 71: Se alejó el diseño de personaje de la fantasía medieval para llevarlo a la fantasía plantada en el proyecto.

### Prueba de diseños

Se probó con distintos estilos gráficos en lo que se refiere a las proporciones de personaje para el uso en transcurso del comic, se eligió la figura número 4 por ser la más simple y limpia para el proyecto. Los diseños finales tiene en cuenta este nuevo estilo gráfico.



Figura 72: Los cuatro estilos gráficos que se propusieron.



Corrección de paleta de colores



Figura 73: colores originales.

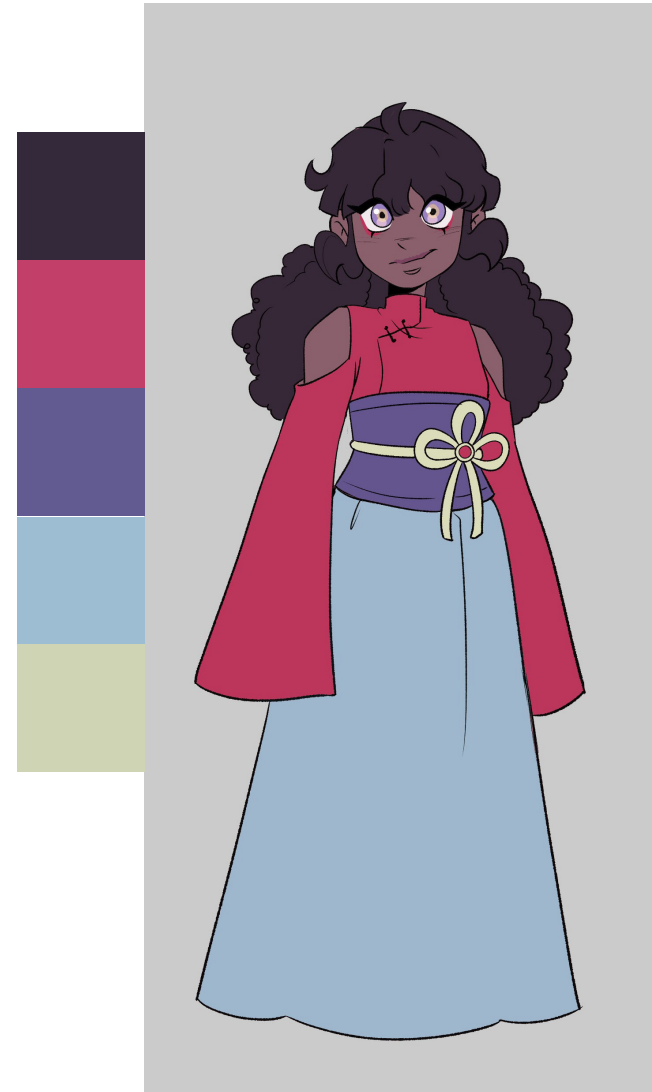


Figura 74 : correccion de colores.



Figura 75: Tres ángulos distintos del diseño final de Aster.



Figura 77



## Kian

Originalmente con un carisma más parecido al protagonista de *Aladin* y un aspecto más cercano al de *Link*, de *La leyenda de Zelda*, la idea de ser un ladrón ya estaba presente en esta etapa.



Figura 78



Figura 79: Se considero brevemente el darle un arma, la idea se descarto.



Figura 80: Primer dibujo de cuerpo completo a color.

Se decidió redondear su cabello para comunicar a través del lenguaje de figura que a pesar de lo arisco que es, sigue teniendo una parte de suave en él, el cambio de orejas es para separarse de los existentes elfos que tienen historia en representación de la raza aria.



Figura 81: Cambio de lenguaje en el diseño de su cabello.



Figura 82: Exploración de la distribución de los lunares en el cabello de Kian.



Figura 83: Variaciones de diseño.



Figura 84: Diseño final.

Se dibujaron variaciones que, al igual que el diseño de Aster, se alejaron de la fantasía medieval europea, sin embargo no fue considerada suficiente por lo que en la versión final se tomó la decisión de que usara un haori simple de color verde.

La razón por la que usa ropa del reino de Bermección es para pasar desapercibido entre el gentío del mercado y el callejón de las ratas.



Figura 85: Tres ángulos distintos del diseño final de Kian.





Figura 86.

### Personajes secundarios: Ñirkas.

En la figura se muestra lo que son los primeros bocetos del grupo, se necesitaba tener una mirada de cada uno de los integrantes y entender elementos característicos de cada uno.

Lowu: Pañuelo rojo en la cabeza, uno de los dos líderes del grupo .

Maitaw: Rápida con las manos para estafar por medio de juegos de azar, determinada, usaba una capa o poncho pero se terminó desechando la idea pues es algo más típico de Ñirka que Bermellión. Es una de los dos líderes del grupo.

Neian: Usa guantes, lentes de protección, artesana.

Elok: corte de cabello redondo, ansioso por lo que no hace nada con respecto a robar.

Temih: Peinado protector, recogido a su vez en una cola alta, bufanda larga, relajado y bastante astuto. Se eliminó este personaje para la primera temporada.

Gemelos, Kai y Mai: Los más pequeños, uno más energético y travieso, otro más tranquilo y pasivo, no se había decidido quién era quién en este punto.

Kian: Se agregó con la intención de evaluar cómo lucen los diseños del grupo Ñirka juntos.



Figura 87

Exploración

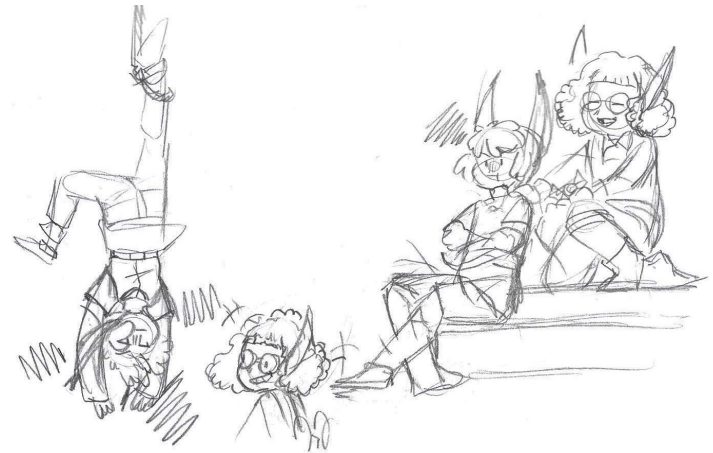


Figura 88: Tres ángulos distintos del diseño final.





Figura 89: Tres ángulos distintos del diseño final.



Figura 90

### Descolonización de los personajes

Dentro del grupo Ñirkas hay una división, aquellos que por una u otra razón van regularmente a Bermellión, y aquellos que deciden quedarse en casa. Esto se expresó por medio de sus ropas, los que visitan Bermellión se disfrazan con ropas de la ciudad para pasar desapercibidos, mientras que los dos que permanecen en su hogar usan ropas con expresiones de la cultura Ñirka libremente, para las ropas culturales de la gente de los ciclos se diseñaron un par de patrones geométricos como pincel para facilitar la aplicación.(figura 93)

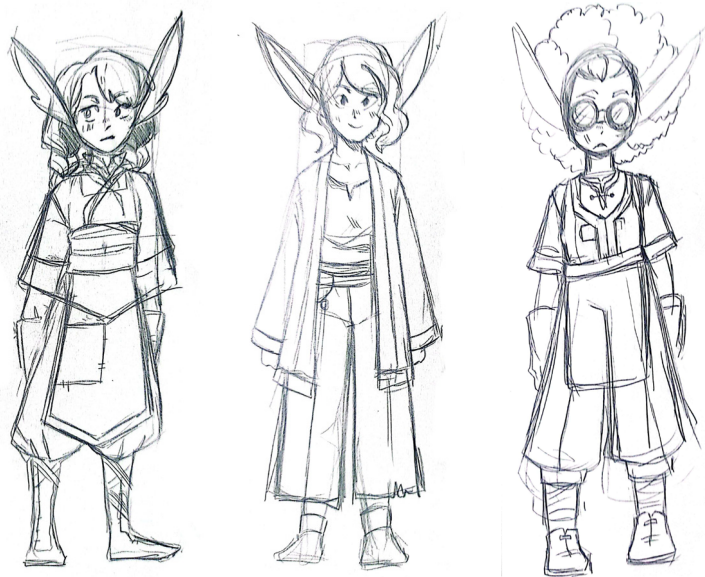


Figura 91: Parte del grupo que se disfraza para ir a Bermellión.



Figura 92: Elok y Kai se quedan en el barco por lo que usan ropas tradicionales Ñirka.



Figura 93:





Figura 94



Figura 95

*Gladiolus Róvira.*

Antagonista, la cara del colonialismo y machismo en la historia.

En esta historia no se deseaba dejar estos problemas sistemáticos sin un rostro, ya que al momento en que se invisibilizan es cuando se pueden llegar a normalizar estas actitudes y ahí es cuando puede volverse peligroso. Gladius es la forma tangible de estos problemas tanto como para los personajes en la historia como para los lectores.

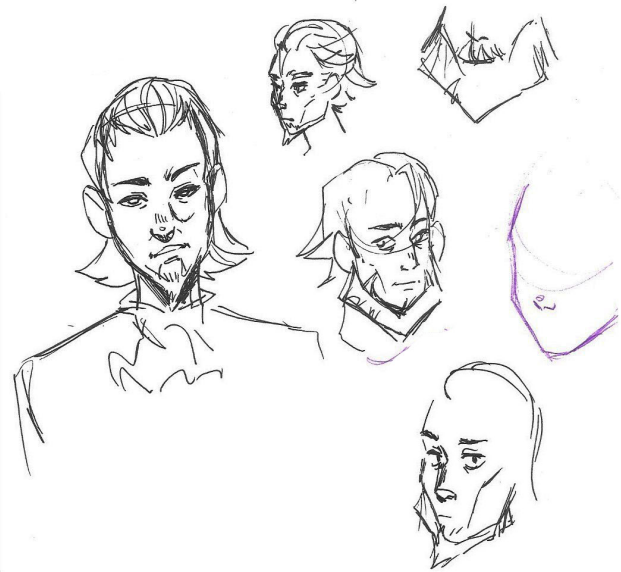


Figura 96: primeras exploraciones.

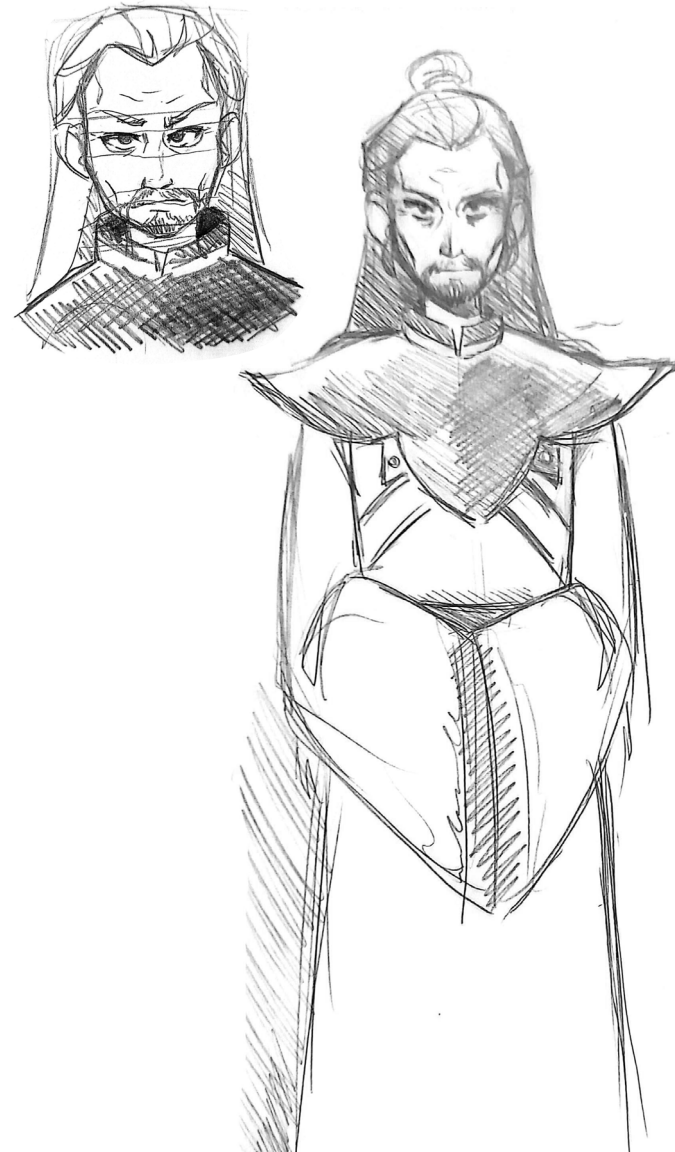


Figura 97: Boceto del diseño final.



### Personajes de fondo

Se diseñaron 3 personajes de fondos desde los cuales se crearon variaciones de detalles como la barba, cabello, accesorios, detalles, poses, etc. Se intentó mantener una línea suelta y sin cerrar, y se eligió no dibujar los ojos para quitarles importancia.

Se preseleccionaron colores para los personajes de fondo para mantenerlos como eso, elementos del fondo y dejar que el color ayudará a guiar al lector al punto de interés.



Figura 98: Figura masculina con tres versiones.

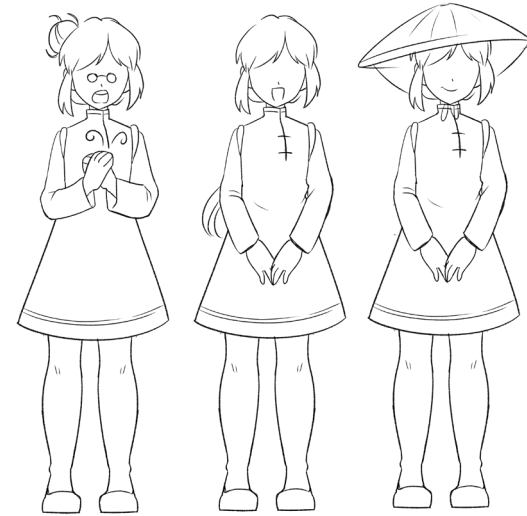


Figura 99: Figura femenina con tres versiones.

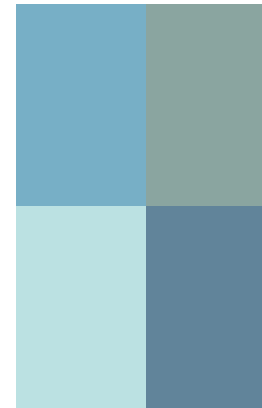


Figura 100: Paleta de colores pre-seleccionada.



Figura 101: Figura femenina con dos versiones.

## Diseño de escenarios.

### *El bosque durante la primera noche*



Figura 102

El objetivo principal era conseguir un ambiente tenebroso, frío, ajeno y lleno de incertidumbre pues así es como lo percibe Aster la primera vez que camino por el bosque del cual se rumoreaba desapariciones es lo que se desea que el lector perciba acompañando a Aster en su aventura.

Se probaron tres paletas de colores.

La primera prueba (figura 102) resultó ser una paleta de colores que termino siendo inesperadamente saturada por lo que se descartó inmediatamente. En este punto no se había considerado la integración la cordillera y araucarias en el fondo.

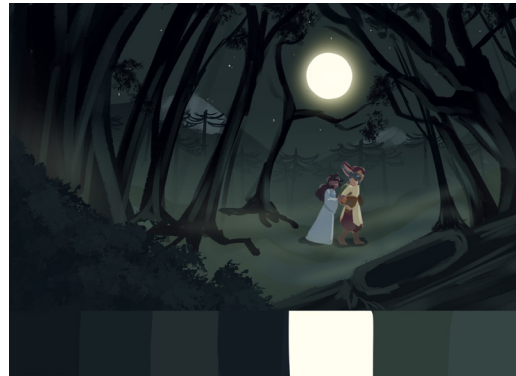


Figura 103

La segunda prueba de color (figura 103) utiliza tonos verde petróleo oscuro, en su mayoría desaturados y generalmente mucho más monocroma, esto último permite conducir la vista del espectador directamente a los personajes presentes en la escena. Se considera mejor lograda pero se decidió hacer una prueba de colores extra igualmente.

En la tercera prueba de color (figura 104) se eligió colores azul marino manteniendo la desaturación, buscando evocar la noche en si. El ambiente tiene un toque más misterioso y tal vez mágico.

La elección de paleta de colores final es de la figura 103.

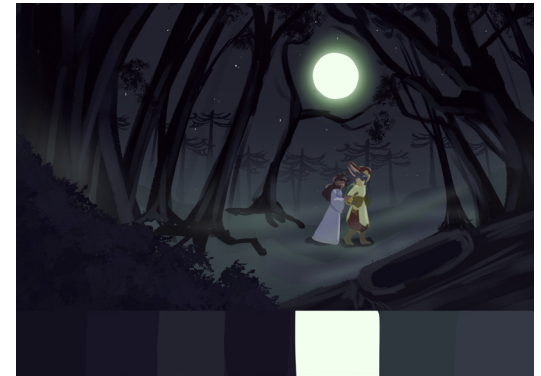


Figura 104

*El bosque durante el amanecer.*

Al pasar tiempo con el grupo de Nirkas, el bosque ha dejado de ser un lugar que representa la incertidumbre y lo desconocido, en su lugar se ha vuelto luminoso y amigable, esto representa cómo lo ve bajo una nueva perspectiva al igual que ha las personas con las que ha compartido en su estadía en este. Los colores pasan a ser más vibrantes para llenar de vida la escena, y la luz crea un nuevo inicio de independencia para Aster. Se utiliza una paleta de colores fríos para comunicar el detalle extra de la estación del año: invierno.



Figura 105



### El barco, refugio del grupo sobreviviente

El barco se encuentra en el bosque de los perdidos, parte del proceso fue corregir la primera versión (figura 106).

En la escena presentada es invierno por lo que utiliza los mismos colores fríos que se eligieron anteriormente para representar la época, esta vez sin la iluminación del amanecer.

Se agregaron pequeños detalles para mostrar un poco del desgaste del paso del tiempo, además del uso por parte de los chicos que lo habitan, juguetes, canastos, un banderín en un intento ellos de personalizar y un par de los mismos chicos para crear la sensación de escala de la morada.



Figura 106: Primera versión.



Figura 107: creación de la escena.



Figura 108: Espacio personalizado.

## *La pérdida del barco*



Figura 109

Se necesita mostrar la violencia de la escena sin la intención de glorificarla, por lo que casi todos los colores pierden su saturación, es excepción del rojo, el naranja y el amarillo del fuego descontrolado que consume el refugio.

La nieve que empieza a caer en la escena sirve para acentuar la sensación de desamparo del grupo de Ñirkas.





Figura 110: Basada en la región de Gui Zhou, China.



## No pertenecer

Durante el transcurso de la historia vamos a seguir personajes que se sienten fuera de lugar o se separan de la realidad mientras siguen su día, para mostrar esto de manera gráfica se tomó se experimentó con los colores en la escena presentada para lograr comunicar visualmente.

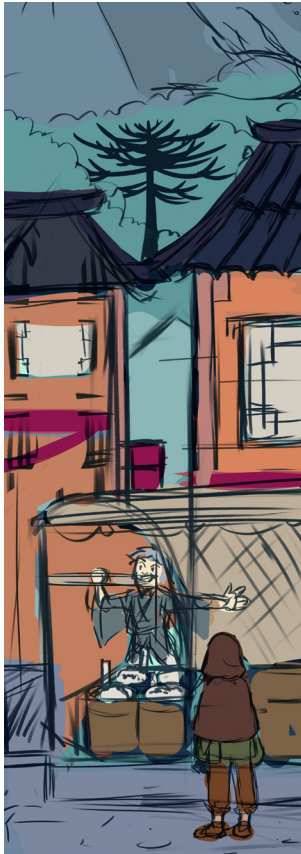


Figura 111: Colores de la realidad.

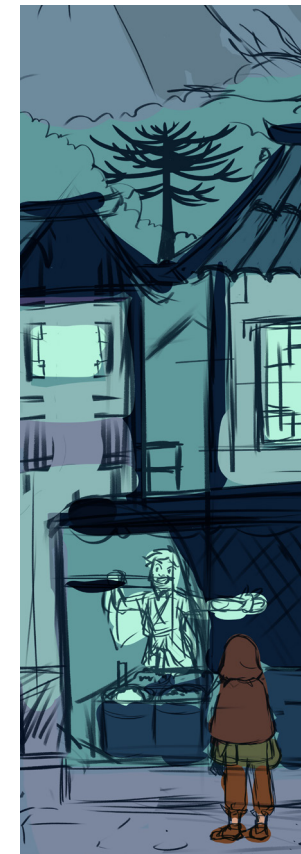
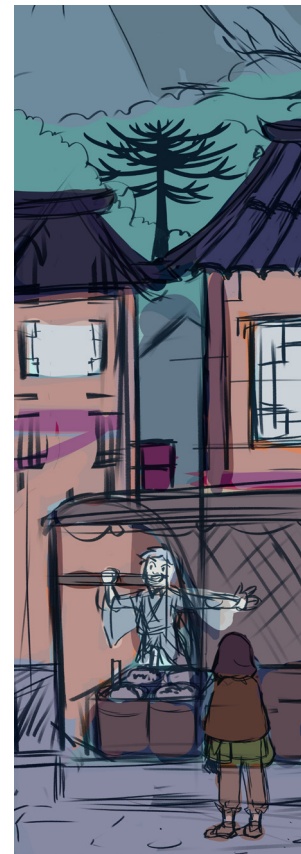
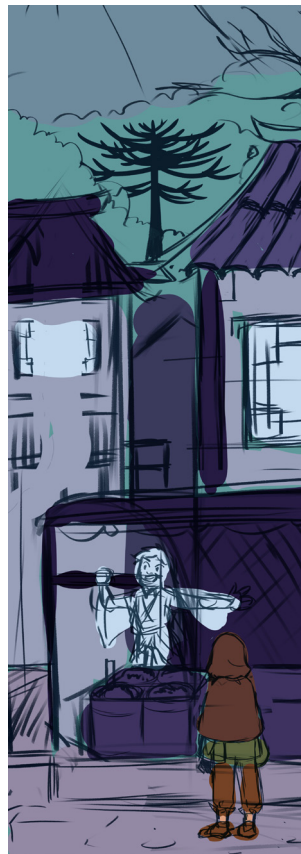


Figura 112: Posibilidad de paleta de colores al sentirse separado del momento o de la realidad.

## Objetos

### *Adorno del collar de Aster*

El adorno del collar de Aster confeccionado por su madre, conocido en la cultura de la gente de los ciclos como tallemañu, narrativamente cumple la función de ayudar a Maitaw a identificar a Aster dentro de su cultura y extender su mano hacia ella.

Se realizaron dos diseños. El primero con un copihue dado vuelta representando la familia regente a la cual pertenece, con dos variaciones de colores. Ninguno logró ser lo suficientemente convincente, era despersonalizado para el personaje.

En el segundo diseño se intentó con una flor distinta, una aster, flor por la cual recibe su nombre y teniendo en cuenta eso, se decidió elegir el segundo diseño como el tallemañu final de Aster.



Figura 113: Tallemañus.

### *Moneda*

Hecha del metal bermellón en el cual el pueblo se especializa, tiene por un lado la flor de la familia real, mientras que por el otro se muestra el rostro del actual gobernante, Gladiolus Róvira. Durante el primer capítulo se ve a Kian jugando con la moneda para pasar el tiempo, mostrando molestia cada vez que al atraparla saliera la cara de la persona que tanto detesta.

De este objeto se exploró la idea con los dos diseños anteriormente realizados de Gladiolus, solo para que al elegirse la versión final del diseño, también se eligiera la moneda final para el webcomic.



Figura 114: Exploración de la moneda y sus colores.

## El barco

Para el barco primeramente se empezó por bocetar el objeto e intentar estudiarlo de distintos ángulos. Se buscaba tener una sensación de escala en las exploraciones, por lo que en las figuras 115 y 116 se incluyó figuras humanas.

En un principio se deseaba un barco mucho más grande para la escena donde el barco es quemado pero teniendo en cuenta otros factores, como el río en el que está encallado y la prioridad de pasar inadvertidos por parte de Maitaw y Lowu, se terminó por reducir el tamaño del barco.

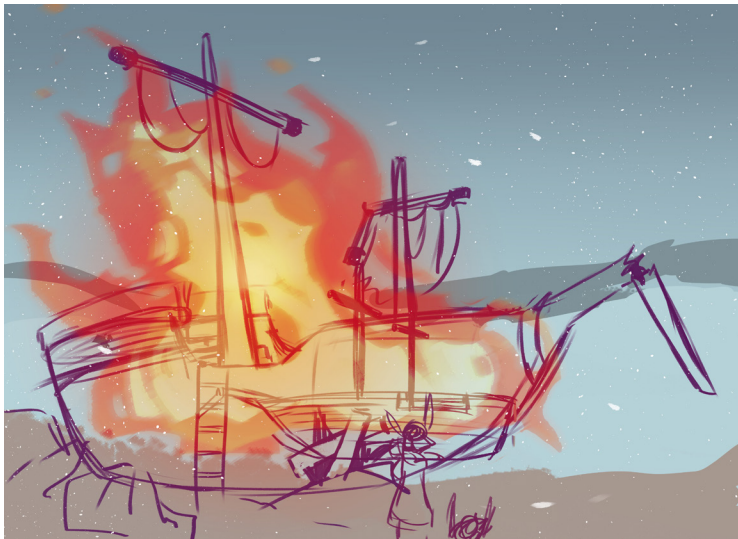


Figura 115: Exploración del barco en el espacio.

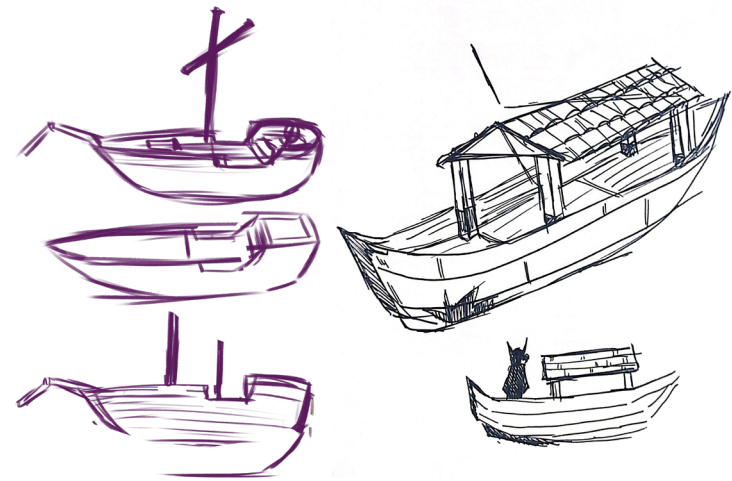


Figura 116: Exploración por medio de bocetos.



Figura 117: Diseño final.



## Logotipo

Nombre: Raíces.

Definición según la RAE:

*Órgano de las plantas que crece generalmente en dirección inversa a la del tallo, se desarrolla en tierra o en otros medios, absorbe de estos o de aquella las materias necesarias para el crecimiento y desarrollo del vegetal y le sirve de sostén.*

Entendiendo la raíz como aquello que crece oculto en la tierra y absorbe lo que necesita la planta para crecer: Aster encuentra su propia libertad e identidad al momento en que logra echar raíces en la cultura bermliona como ñirka.

La marginalidad de Kian y su familia se debe a que no se les arrebató completamente sus raíces.

El conflicto ancestral dado por ambas culturas es causado por ambos bandos que deseaban echar raíces en la misma tierra para subsistir, imponiéndose una a la otra en su proceso de sobrevivir.

El nombre "Raíces" cubre temáticamente varias aristas de conflicto y descubrimientos presentes en la historia

Bajo esta idea definida, se eligió una tipografía serif para poder usar estos elementos como alusión a las raíces de las plantas, y el caos visual que estas traen. La tipografía elegida es *Bigelow Rules* (figura 117) pues casi reúne todo lo que se desea. .

Sin embargo, en específico la letra e que traía resulta demasiado formal para lo que se necesita, por lo que el primer paso fue crear una e, con la c como base. Encima de la tipografía se esbozó el logotipo, creando los elementos que acentúan más las raíces y la fantasía.

Se decidió aplicar elementos del gobierno colonizador de la historia, por lo que se tomó como referencia elementos de simbología tradicional china como último paso.

A partir de todos estos elementos seleccionados se llegó a esta propuesta, con su respectivas variaciones.



Figura 117: Fuente elegida.



Figura 118: Fuente con e modificada.

Figura 119: Boceto sobre fuente.



Figura 120: Primeras exploraciones.



Figura 121: Inclusion de simbología tradicional china.



Figura 122: Logotipo final.



Figura 123: Variación sobre multiples elementos y variación sobre color oscuro respectivamente.



Figura 124: Variación color plano negro y variación color plano blanco respectivamente.

## Storyboard

Una vez terminado el proceso de preproducción, da paso a la producción del storyboard del primer capítulo, con la cantidad de viñetas en mente (entre 50 a 60 viñetas) definidas. Se eligió Ames Regular como la tipografía implementada ya que esta tiene una licencia gratuita para proyectos independientes.

A través de este proceso se diagrama y corrige el ritmo de lectura antes realizar el proceso de delineado y color.

El storyboard se trabajó en Clip Studio Paint PRO. Se usó un archivo de 1600x30.600px y tres archivos de 1600x50.000 px. 50.000 px es el tamaño máximo que el programa maneja.

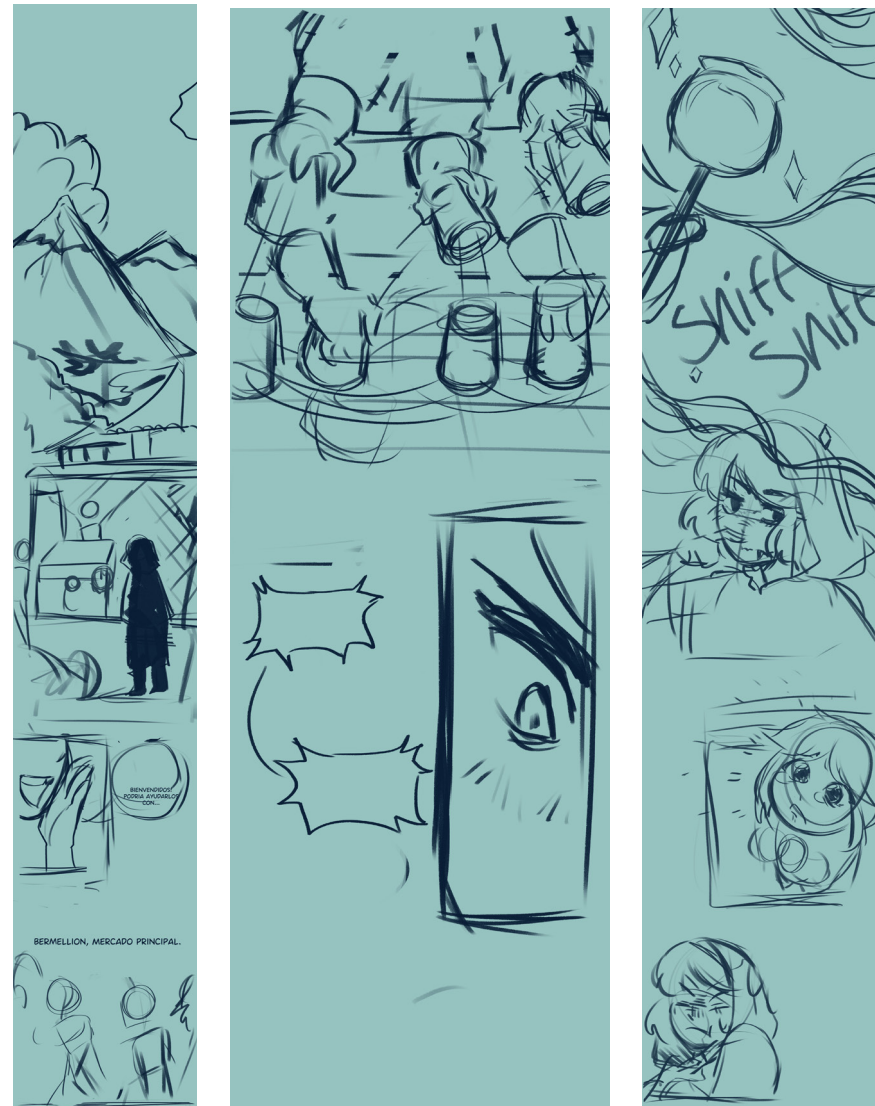


Figura 125: Proceso de *storyboard*.



## Producción de capítulo

Finalizado el proceso de storyboard, se empezó el proceso de delineado, colores planos, sombras y efectos correspondientes a cada escena.

En esta etapa solo se permite que las decisiones hechas durante la preproducción tomen su lugar. Se conservó la tipografía Ames Regular y se agregó la tipografía Badaboom, la cual también cuenta con una licencia gratuita para proyectos gratuitos, para variaciones de textos en el fondo, ya sean diálogos o onomatopeyas.



Figura 126: Paneles terminados.

## Publicación

Una vez finalizada la producción del primer capítulo, se publicó en la plataforma Webtoon Canvas. La plataforma solicita una imagen baner para publicitar el proyecto dentro de la plataforma, el formato requerido es 1080x1920 px. (figura 127) y para la interfaz de perfil el mismo cómic se solicita un *thumbnail* de formato 1080x1080 px (figura 128).



Figura 127: baner



El capítulo está disponible para la lectura a través del enlace o código QR: [https://www.webtoons.com/es/canvas/ra%C3%ADces/list?title\\_no-917168](https://www.webtoons.com/es/canvas/ra%C3%ADces/list?title_no-917168)

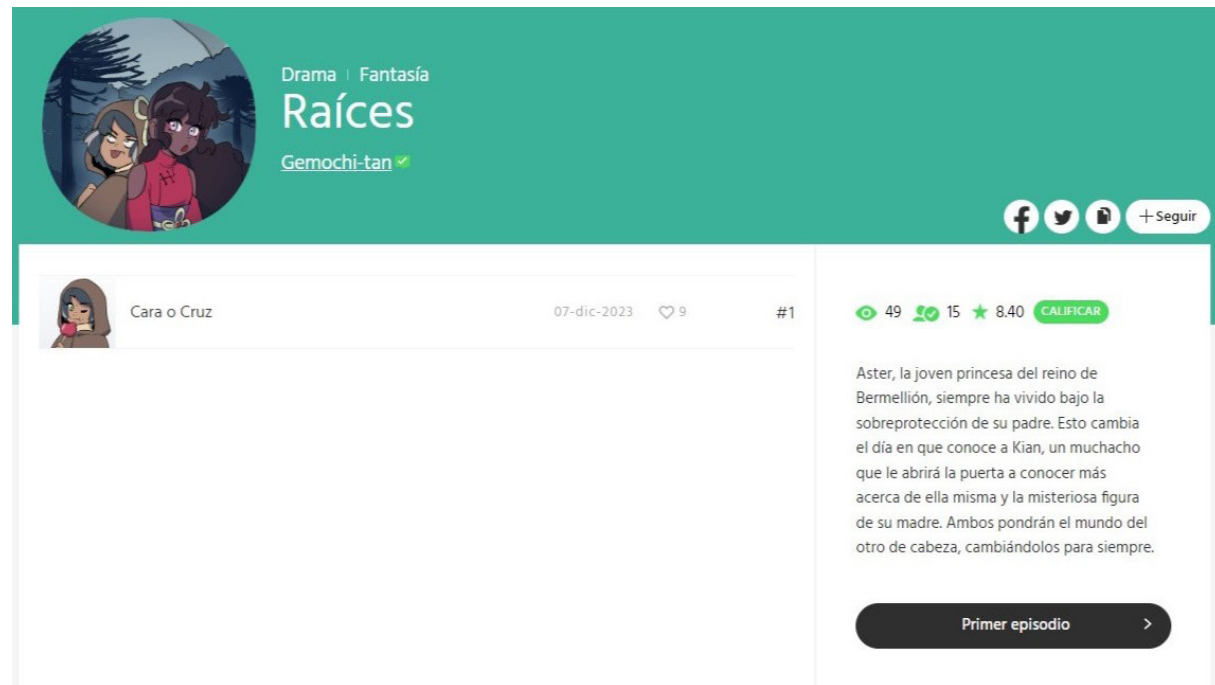


Figura 128: Perfil de Webtoon.



# Conclusión





En el progreso de la investigación que se llevó a cabo, considero que se logró un entendimiento las cicatrices que llevamos como sociedad chilena por nuestra historia de colonialidad que afecta nuestro día a día, considero también importante tener en cuenta esta parte de la historia por la información situada ya que como planteamos durante la investigación, movimientos sociales, en este caso feminismo siempre están al servicio del grupo que lo mueve.

Creo mi conexión con la colonización a partir de esta subjetividad, ya que las divisiones por género, socioeconómico y por razón de raza están acentuadas en las bases coloniales traídas desde España, esto se puede ver reflejado en cosas tan sencillas como frases sencillas que aún se escuchan en el cotidiano, la idea de que se diga casualmente "oh, estás arreglando la raza al salir con x persona" proviene de la idea del sistema casta, donde la descendencia de una persona podía "mejorar" por volverse más blanca.


El entendimiento de estos conceptos creo que ayudó a guiar la historia, separándose de la fantasía medieval europea, ¿Tal vez se podría separar más? Es muy posible, creo que sigue habiendo espacio para seguir avanzando en ese campo, pero para los parámetros de este proyecto nos concentramos en buscar cómo expresar esta idea en forma de diseño.

En lo que respecta a la creación de webcomic, esta experiencia me ha permitido aprender de primera

mano cuánto trabajo conlleva la creación de un capítulo al nivel al que originalmente se apuntaba donde si bien es viable para una sola, el ritmo de trabajo se tuvo que extender mucho más a lo que originalmente, de manera optimista, se propuso en un inicio. Esto creo que me ha ayudado a entender lo necesario que son los asistentes y ayudantes presentes en la producción de proyectos ya sea en webcomic, mangas o comics.



# *Bibliografía*



Blackwell, Maylei; Hernández Castillo, Rosalva Aída; Mahmood, Saba; Mamá, Amina; Mari Tripp, Aili; Rivera, Tarcila; Suárez Navaz, Liliana; Talpade Mohanty, Chandra; Tohidi, Nayereh (2011), *Descolonizando el Feminismo: Teorías y Prácticas desde los márgenes*. (2a. Ed). Ediciones Cátedra.

Castañeda Salgado, Martha Patricia (2016) *Feminismo/Feminismos*. INTERdisciplina 4, no 8, 9-19.

Cariño Trujillo, Carmen. (2019) *Colonialidad del poder y colonialidad del género. Sentipensar las luchas de mujeres indígenas en Abya Yala desde los mundos en relación. Colonialidad del poder y colonialidad del género*, Revista de Sociología, 28:27-48.

Díaz Araya, Alberto; Martínez Sagredo, Paula; Choque Mario, Carlos (2016) *ETNOHISTORIA, COLONIZACIÓN, DESCOLONIZACIÓN E IMAGINARIOS*. Diálogo Andino - Revista de Historia Geografía y Cultura Andina, n° 49, pp. 5-6.

Esperando, Josef (2014) *Colonialidad, descolonización e interculturalidad*. Apuntes desde la Filosofía Intercultural. Polis, Revista Latinoamericana, Volumen 13, N° 38, p. 347-368.

Espinosa Miñoso, Yuderky. (2012) *PREFACIO DE POR QUÉ ES NECESARIO UN FEMINISMO DECOLONIAL* diferenciación, dominación co-constitutiva de la modernidad occidental y el fin de la política de identidad. Solar | Volumen 12, Número 1.

Escobar Salazar, Areli; Santana Nazaria, Paula (2021) *Nudos críticos en el ejercicio de la antropología feminista en Chile: Construcción de conocimientos e institucionalización del feminismo*.

Lugones, M. (2008) "Colonialidad y Género," *Tabula Rasa*, (9), pp. 73-101.

MONTANARO MENA, ANA MARCELA (2017). *Una mirada al feminismo decolonial en América Latina*. DYKINSON.

Oyěwùmí, O. (1997). *The Invention of Women: Making an African Sense of Western Gender Discourses*. U of Minnesota Press.

Quijano, Anibal. (2014). *Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*, ISBN 950-9231-51-7, págs. 778-832.

Quijano, Anibal. (1992) *Colonialidad y Modernidad/Racionalidad*. *Perú Indíg.* 13 (29): 11-20.



