

Las representaciones visuales del pueblo rapanui en el trabajo de Ismael Hernández. Un análisis de caso de la novela gráfica *Varua Rapa Nui*

Visual representations of the Rapanui people in the work of Ismael Hernández. A case analysis of the graphic novel *Varua Rapa Nui*

Tomás Gaete*

RESUMEN: El artículo analiza las representaciones visuales del pueblo rapanui en la novela gráfica chilena *Varua Rapa Nui*, escrita por Bernardita O. Labourdette e ilustrada por Ismael Hernández. Compuesta por tres tomos publicados entre 2012 y 2016, la obra recorre la historia de la isla, desde su poblamiento hasta el encuentro con exploradores europeos, y reflexiona sobre aspectos tan complejos como la relación del ser humano con un territorio aislado. El presente trabajo sitúa la novela dentro de su contexto sociocultural y, a partir del estudio directo de los originales que Hernández donó al Archivo de Láminas y Estampas de la Biblioteca Nacional de Chile, analiza los recursos gráficos que utiliza el artista para construir una representación del pueblo rapanui que sobresale por su autenticidad y sensibilidad cultural.

PALABRAS CLAVE: novela gráfica, Rapa Nui, Ismael Hernández, representación visual, pueblos originarios

ABSTRACT: The article analyses the visual representations of the Rapa Nui people in the Chilean graphic novel *Varua Rapa Nui*, written by Bernardita O. Labourdette and illustrated by Ismael Hernández. Comprising three volumes published between 2012 and 2016, the work traces the history of the island, from its settlement to the encounter with European explorers, and reflects on such complex aspects as the relationship of human beings with an isolated territory. This work situates the novel within its socio-cultural context and, based on a direct study of the originals that Hernández donated to the Archive of Drawings and Prints of the National Library of Chile, analyses the graphic resources used by the artist to construct a representation of the Rapa Nui people that stands out for its authenticity and cultural sensitivity.

KEYWORDS: graphic novel, Rapa Nui, Ismael Hernández, visual representation, indigenous peoples

* Doctor en Psicología (Universidad de La Frontera), magíster en Análisis Sistemático Aplicado a la Sociedad (Universidad de Chile). Psicólogo (Universidad Alberto Hurtado). Académico y docente de la Universidad Autónoma de Chile, sede Temuco. Autor del libro *Produciendo Condorito. Génesis y desarrollo del trabajo artístico en la revista* (Ocho Libros Editores, 2018).

Cómo citar este artículo (APA)

Gaete, T. (2023). *Las representaciones visuales del pueblo rapanui en el trabajo de Ismael Hernández. Un análisis de caso de la novela gráfica Varua Rapa Nui*. Bajo la Lupa, Subdirección de Investigación, Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. <https://www.investigacion.patrimoniocultural.gob.cl/publicaciones/las-representaciones-visuales-del-pueblo-rapanui-en-el-trabajo-de-ismael-hernandez-un>

Introducción¹

Las representaciones del pueblo rapanui en la historieta chilena han sido particularmente escasas. De las pocas obras de narrativa gráfica que han abordado la historia, cultura y vida en Rapa Nui, tal vez las más destacadas sean «Mata Ki Te Rangī» (1971-1972) –también conocida como «Mampato en Rapa Nui»–, del guionista y dibujante Themo Lobos, y «Te Pito O Te Henua» (1975), de Luis Ruiz-Tagle². Ambas tienen como protagonistas a personajes extranjeros a la isla, quienes cumplen un papel relevante en los eventos.

Aunque desde entonces se han dado a conocer abundantes relatos y teorías respecto del poblamiento y posterior desarrollo social, político y cultural de la isla, pasaron casi 40 años antes de que volviera a publicarse una historieta (o novela gráfica, en este caso) que representara la vida en Rapa Nui. Nos referimos a *Varua Rapa Nui* (fig. 1), una premiada serie de tres tomos³ escrita por la antropóloga Bernardita O. Labourdette y dibujada por Ismael Hernández (primer y segundo tomo) y Fernando Pinto (tercer tomo), que relata cerca de 800 años de historia de la isla. Publicados en 2012, 2013 y 2016, respectivamente, cada volumen aborda una época diferente: el primero, titulado «El hundimiento de Hiva», narra la llegada de los primeros polinésicos a la isla; el segundo, «Luces y sombras», trata un período cercano al enfrentamiento entre las tribus de los Orejas Largas y los Orejas Cortas; por último, «El ocaso» se desarrolla durante la llegada de las primeras expediciones europeas, que desencadenaron enfrentamientos y enfermedades entre los nativos.

Ismael Hernández, autor de historietas desde 2011, donó al Archivo de Láminas y Estampas de la Biblioteca Nacional 14 páginas originales que produjo para *Varua Rapa Nui*, además de otras 29 de la novela gráfica *Miguel de Fuente Santa* (2011 y 2016), de la cual es guionista y dibujante. Dicho material forma parte de la Colección de Historietas e Ilustración del Archivo desde 2018, y recientemente ha sido digitalizado y puesto en línea para su consulta por parte del público. Junto con ofrecer la posibilidad de examinar

¹ Este artículo expone resultados que son parte del proyecto «Representaciones visuales de pueblos originarios en la historieta chilena contemporánea», dirigido por la antropóloga María Loreto Castro y financiado con el Fondo del Libro y la Lectura, convocatoria 2022, folio 626814.

² La Colección de Historietas e Ilustración del Archivo de Láminas y Estampas conserva trabajos originales tanto de Themo Lobos como de Luis Ruiz-Tagle, los cuales pueden consultarse en línea o presencialmente.

³ Aunque al momento de su lanzamiento se anunció que la serie contaría con cuatro tomos, a la fecha se han publicado solo tres.

la materialidad de la obra, acceder a estos originales nos permite compararlos con las páginas que fueron publicadas y, así, apreciar decisiones editoriales que se tomaron en el proceso, como la inclusión de color, delimitación de viñetas y rotulaciones.

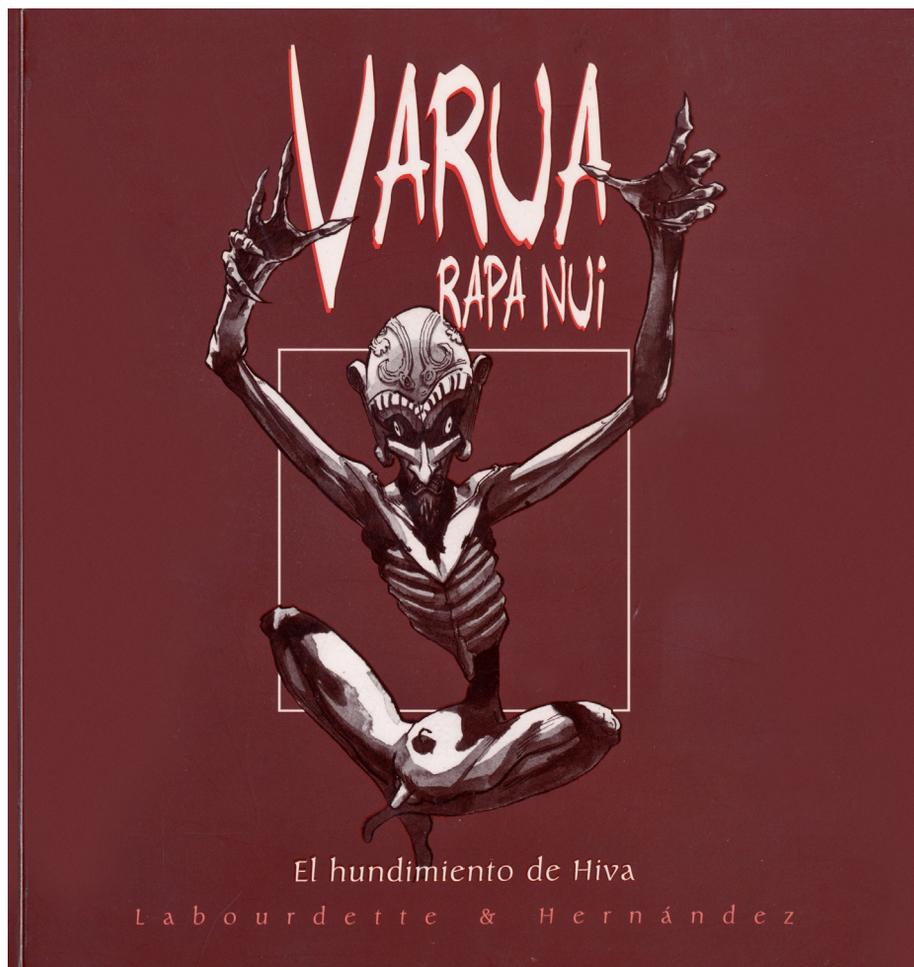


Figura 1. Portada de *El hundimiento de Hiva*, primer volumen de la serie *Varua Rapa Nui*, de Bernardita O. Labourdette e Ismael Hernández (Rapa Nui Press, 2012).

En el presente artículo nos proponemos analizar la representación visual del pueblo rapanui en la novela gráfica *Varua Rapa Nui*, centrándonos en el trabajo de Ismael Hernández y, especialmente, en los originales que conserva el Archivo de Láminas y Estampas. Para desarrollar dicho análisis, adoptamos

la metodología propuesta por Gillian Rose en *Visual Methodologies* (2016), la cual comprende tres dimensiones: una mirada al contexto de producción de la novela gráfica, considerando el entorno sociohistórico y cultural; un examen visual detallado de la imagen, prestando especial atención a cómo los elementos gráficos (el color, la composición, la secuencia narrativa, etc.) contribuyen a la construcción de nuestro objeto de estudio; y, finalmente, una exploración de los posibles efectos que la obra tiene sobre su audiencia. Este enfoque integral nos permitirá comprender no solo la obra en sí, sino también su impacto y significado en un contexto más amplio.

Basándonos en la teoría de las políticas de la representación, comprendemos esta última no como una imitación de algo que es, sino como una construcción social que cumple una función constitutiva de aquello que representa (Procter, 2004). Se trata, en buenas cuentas, de un juego de ida y vuelta, donde las representaciones tienen un poder estabilizador de ciertas formas de comprender el mundo y sus relaciones sociales, las que luego vuelven a dialogar y retroalimentarse con otras representaciones. Este análisis adquiere relevancia en el contexto sociopolítico actual de Chile, donde las representaciones de los pueblos originarios son objeto de intensas discusiones y reinterpretaciones, y sus demandas e historia han sido progresivamente reconocidas e incorporadas por la sociedad chilena, incluyendo a sectores no indígenas. En dicho contexto, las historietas emergen como artefactos culturales significativos, que no solo reflejan sino que también moldean símbolos y formas de representación. Desde este punto de vista, desempeñan un papel crucial en la construcción de identidades, tanto para la ciudadanía en general como para los pueblos originarios, influyendo sobre la percepción de su historia, cultura, tradiciones y lenguas.

Varua Rapa Nui marca un cambio significativo en la forma en que se ha representado históricamente al pueblo rapanui, tanto en Chile como en el plano internacional. Su análisis nos permite reflexionar sobre las representaciones emergentes y evaluar los impactos sociales que conlleva la creación, difusión y lectura de este tipo de material. Para situar adecuadamente nuestro objeto de estudio, el artículo comienza dando cuenta del debate acerca de cómo la historieta ha ganado legitimidad en cuanto medio para abordar temas socialmente relevantes, enlazando esto con conceptos antropológicos como la etnogénesis y el reconocimiento de reivindicaciones indígenas por parte de la sociedad civil. Luego, examinamos el contexto general de la publicación de historietas chilenas que representan a pueblos originarios en los últimos 25 años y cómo el trabajo de Ismael Hernández se inserta

en este marco. Continuamos detallando aspectos editoriales de *Varua Rapa Nui* y su proceso creativo, para presentar, por último, nuestro análisis sobre las representaciones visuales del pueblo rapanui en la obra de Bernardita O. Labourdette e Ismael Hernández.

La historieta en el contexto social y político actual

Históricamente percibido como un medio orientado hacia géneros de acción y fantasía, y destinado a un público infantojuvenil, en Chile la historieta ha experimentado una evolución significativa desde la década de 1980 (Hinojosa, 2021), llegando a consolidarse como un medio capaz de abordar una amplia gama de temáticas. Este proceso de transformación y aceptación cultural ha sido el resultado de una confluencia de factores diversos, entre ellos, la experimentación y la innovación en el formato de la historieta, la diversificación en el perfil de sus creadores y creadoras, y la expansión del mercado editorial asociado.

Un hito clave dentro de esta evolución ha sido la popularización del término «novela gráfica». Acuñado en la década de 1970 por el aclamado autor Will Eisner (Weiner y Eisner, 2012), dicho concepto ha tendido a desvincular este medio de las connotaciones peyorativas que a menudo se asociaban con los términos «historieta» o «cómic» y que lo señalaban como entretención banal y de materialidad desechable (Gago, 2018). La publicación de las novelas gráficas en formatos más tradicionales, como el libro, ha permitido su incursión en espacios de difusión más amplios y diversos, incluyendo librerías, bibliotecas y ferias literarias.

Esta revalorización de la historieta ha tenido, asimismo, un impacto significativo en el ámbito académico, propiciando un interés creciente en su estudio como una forma de producción cultural con influencias y efectos sociales notables. La idea del «discurso visual» (Rose, 2016), tradicionalmente centrada en disciplinas como la fotografía, el cine o la pintura, ha ampliado su espectro para incluir formas de expresión asociadas a la cultura popular, tales como la animación y, de manera destacada, la historieta.

En este contexto, la historieta se ha convertido en un medio particularmente eficaz para la representación y exploración de temas sociales contingentes, incluyendo la visibilización de grupos minoritarios y sus narrativas. O, planteado de otra forma, la novela gráfica adquiere «seriedad» justo en el momento en el que se requieren nuevas formas de narrar cuestiones centrales en nuestra sociedad, como lo son las identidades de género (ver, por

ejemplo, el caso de la revista *Brígida* o los títulos publicados por la editorial Desastre Natural), el cambio climático (Classon, 2023) o la representación de los pueblos originarios (Iribarren, 2023; Rheault, 2020).

La creciente legitimidad de la novela gráfica como medio para expresar diversas temáticas coincide y se entrelaza con cambios socioculturales y políticos significativos, especialmente en lo relativo a los discursos de reconocimiento que se construyen sobre y desde las comunidades indígenas. En ese sentido, el aumento sostenido de historietas y novelas gráficas que representan a pueblos originarios puede entenderse como otro componente de un fenómeno amplio de cambios sociales, culturales y políticos.

De acuerdo con José Bengoa (2009), desde los años 90 se viene produciendo una «emergencia indígena», como consecuencia de cambios importantes para esta población, su vida cotidiana y las comunicaciones con el mundo no indígena. Su mayor éxito consiste en «la instalación del tema de los derechos indígenas en la política latinoamericana» (Bengoa, 2009, p. 12). Recordemos que el Estado chileno recién en 1993 reconoció legalmente como pueblos originarios a los «Mapuche, Aimara, Rapa Nui o Pascuense; Atacameño, Quechua, Colla, Diaguita, Chango del norte del país; Kawashkar o Alacalufe y Yámana o Yagán de los canales australes; y Selk'nam» (Ministerio de Planificación y Cooperación, 28 de septiembre de 1993, art. 1.º). De hecho, changos y selknam fueron reconocidos recién en 2020 y 2023, respectivamente (Ministerio de Planificación, 17 de octubre de 2020; Ministerio de Planificación, 19 de octubre de 2023), evidenciando la actualidad de lo que en términos antropológicos se denomina «etnogénesis», «un proceso a través del cual se produce un doble cambio, tanto al nivel subjetivo de las formas de definición identitaria como al nivel objetivo de las estructuras materiales (económicas y políticas)» (Boccaro, 1999, p. 426). Ya en la segunda década del siglo XXI, este fenómeno impactó profundamente también en la sociedad civil y el mundo académico, «obligando a cambiar las categorías que se utilizan para entender estos procesos» (Campos, Espinoza y De la Maza, 2018, p. 93), asociados a «la presencia de nuevas identidades y expresiones étnicas, demandas y reclamos de las poblaciones indígenas» (Bengoa, 2009, p. 8).

En un momento histórico en el que las identidades de los pueblos originarios están reconfigurándose en cuanto actores relevantes de la transformación social y política del país, el papel de las producciones culturales —y de la historieta, en nuestro caso— consiste en construir comprensiones del fenómeno étnico moderno, reinterpretando el pasado, presente y futuro de los pueblos originarios. Como lo señala Donoso (2019),

no es arriesgado proponer que podemos leer estas obras como intentos [...] por narrar esta experiencia no elaborada desde el discurso oficial y cuyo potencial de transformación del imaginario y las prácticas sociales las posiciona como ejemplos de recuperación de un relato fracturado. (p. 117)

En otras palabras, la historieta y sus representaciones visuales de lo indígena pueden ser vistos como complejos simbólicos que refuerzan identidades u ofrecen alternativas para su construcción.

Pueblos originarios e historieta chilena

Varua Rapa Nui no es la única novela gráfica en la que Ismael Hernández ha abordado las culturas indígenas. El segundo tomo de la ya mencionada *Miguel de FuenteSanta*, titulado «El grito de la Tierra», tiene como protagonistas a personajes mapuches, y la mitología de este pueblo cumple un papel importante dentro de la trama (fig. 2). Si sumamos a esto su trabajo como ilustrador en la adaptación de *Cautiverio feliz* de Francisco Núñez de Pineda (1863) —obra que narra el tiempo que pasó el autor como prisionero de los mapuches—, Hernández se sitúa como uno de los creadores nacionales más prolíficos en cuanto a la representación de pueblos originarios en obras de narrativa gráfica.



Figura 2. Ismael Hernández. Dibujo original realizado para la obra *Miguel de FuenteSanta. El grito de la Tierra*. Biblioteca Nacional de Chile, Archivo de Láminas y Estampas, Colección Historietas e Ilustración, n.º sist. 1151456.

Ahora bien, esta vocación del artista por trabajar con historias y personajes de las etnias que habitaron originalmente el territorio hoy llamado «Chile» refleja una tendencia que venimos observando hace más de 25 años: el incremento sostenido de las publicaciones que, de alguna forma, abordan la vida, cosmovisión y mitología –entre otros aspectos culturales– de estos pueblos. De hecho, un catastro que realizamos recientemente⁴ arrojó un total de 56 títulos de historietas con estas características publicados entre 1998 y 2022. Un análisis preliminar de estos datos muestra que el máximo se alcanzó los años 2016 y 2019, con hasta seis obras publicadas, frente a un promedio de un título anual el resto del período.

Pero, además del aumento en la cantidad de publicaciones, en los últimos años hemos notado una mayor diversificación en la forma de llevar la cultura e historia de los pueblos originarios al formato de la historieta y novela gráfica. Destacamos títulos como *Mocha Dick*, de Francisco Ortega y Gonzalo Martínez (Planeta, 2016); *Nosotros los selk'nam*, de Carlos Reyes y Rodrigo Elgueta (Deinón, 2020), tal vez la primera novela gráfica documental chilena; la saga *Guardianes del sur*, de Sebastián Castro y Guido Salinas (Ñuk, 2017, 2018, 2019, 2021), una versión superheroica de la historia mapuche; y dos títulos con visiones futuristas como *Mecha selk'nam: Sorren* (Arcano IV, 2020) y *Ñachi* (Sietch, 2021). La muestra sirve para ejemplificar la variedad de estilos y géneros a través de los cuales los artistas han plasmado sus visiones del mundo indígena en la historieta chilena de los últimos años.

Aunque este fenómeno podría explicarse por los cambios propios del medio de la historieta –su mayor reconocimiento y legitimidad como arte narrativo, la diversificación del público lector, la mejora en la calidad y formatos de publicación, y la pluralidad de autores y autoras, entre otros (Brienza y Johnston, 2016)–, resulta imperativo situar el encuentro entre narrativa gráfica y pueblos originarios en el contexto histórico descrito en el apartado anterior. Desde esta perspectiva, el auge de la historieta chilena con temática indígena debe ser considerado como parte de un fenómeno más amplio que involucra a múltiples actores, instalando en la agenda política y en la opinión pública las reivindicaciones territoriales, culturales e identitarias de dichos pueblos (Gunderman, 2013; Skewes y Guerra, 2022).

⁴ La construcción de este catastro forma parte del ya mencionado proyecto «Representaciones visuales de pueblos originarios en la historieta chilena contemporánea», y está disponible para libre descarga en la web del proyecto www.paradigmatic.cl.

Rapa Nui en la historieta

Dentro de este panorama, sin embargo, las representaciones del pueblo rapanui son notablemente escasas. Aparte de *Varua Rapa Nui*, la historieta *Ranok*, de la editorial independiente Mitomano Comics, es el único título producido en Chile en lo que va del siglo XXI en el que aparecen de manera significativa aspectos de la cultura isleña. Como lo señalamos al principio de este artículo, durante el siglo anterior la representación de Rapa Nui en la historieta chilena tampoco fue abundante, destacándose únicamente las obras que ya mencionamos de Themo Lobos y Luis Ruiz-Tagle, publicadas en la revista *Mampato* en la década de 1970.

Aunque desarrollada en otro contexto territorial, la investigación de Beverly Haun (2007) sobre las representaciones de Rapa Nui en cómics estadounidenses entre la década de 1940 y la primera del 2000 arroja luz sobre los distintos enfoques que estas ponen de manifiesto. De acuerdo con la autora, existe una tendencia a retratar la isla y su cultura de manera fantástica y exótica, enfocándose en los moáis y frecuentemente ignorando o distorsionando la realidad del pueblo rapanui. Asimismo, los habitantes de la isla suelen ser caracterizados como villanos, salvajes o primitivos, o, lo que es más común, simplemente omitidos en las historias. Haun (2007) atribuye esto a dos posibles factores. Por un lado, existiría una reticencia de los autores a representar a personajes no estadounidenses por temor a caer en la caricaturización, lo que a menudo resulta en la exclusión total de los rapanuis de las narrativas situadas en la isla. Por otro lado, habría una preferencia por crear relatos heroicos centrados en los moáis y personajes estadounidenses, en lugar de incluir a los isleños. Tales enfoques, marcados por la exclusión y la distorsión, no solo limitan la autenticidad de las representaciones de Rapa Nui, sino que también entregan una visión parcial y unilateral de su rica historia y cultura.

Con el tiempo, plantea Haun (2007), estas narraciones han ido incluyendo aspectos más realistas y sensibles, lo que refleja una adaptación a las crecientes demandas de representaciones culturales más precisas y fidedignas. No obstante, las representaciones del pueblo rapanui (al menos en el cómic norteamericano) siguen siendo parciales, centrándose más en las manifestaciones de su cultura que en los habitantes de la isla. El estudio de Haun subraya la importancia de analizar críticamente las representaciones culturales en medios como los cómics, pues no se trata solo de vehículos de entretenimiento, sino también de poderosos mediadores de conocimiento e ideología.

Una producción con foco en la autenticidad

La escasez de representaciones del pueblo rapanui en la narrativa visual chilena no solo evidencia una laguna en la producción cultural nacional, sino que también subraya la importancia y la singularidad de la obra que nos ocupa. Además de ser una de las pocas representaciones de esta cultura en la historieta chilena, *Varua Rapa Nui* es la primera novela gráfica sobre dicho pueblo contada con este como protagonista y no como personajes secundarios o como mero telón de fondo. En tal sentido, el trabajo de Labourdette, Hernández y Pinto marca un cambio significativo en la forma en que se ha interpretado históricamente al pueblo rapanui y su historia, redefiniendo la perspectiva con la que se aborda la historia de los pueblos originarios en la historieta.

Pese a abarcar un amplio rango temporal, el hilo conductor de la historia lo constituye la presencia de los espíritus inmortales Ivi y Honu (fig. 3), quienes observan los acontecimientos que ocurren en la isla e intervienen en ellos. De hecho, *varua* significa ‘espíritu’ o ‘alma’, lo que sugiere que la verdadera protagonista de la novela es la isla misma, a través de sus espíritus. No obstante ello, cada tomo se centra en el devenir de personajes humanos enfrentados a diferentes conflictos. En *El hundimiento de Hiva*, por ejemplo, el conflicto es con la naturaleza misma: la isla de Hiva amenaza con desaparecer producto de la intensa erupción de uno de sus volcanes, por lo que sus habitantes deben huir y encontrar un nuevo hogar. La travesía los obliga a superar, primero, la inmensidad del océano y, luego, la esterilidad de la isla donde deciden establecerse. El foco está puesto en el temple y la audacia del ser humano para afrontar estas dificultades. En *Luces y sombras*, en tanto, el conflicto surge entre las tribus que se formaron una vez habitada la isla. La historia transcurre poco tiempo después de una de las batallas tribales, que –masacre de por medio– consolidaron el poder de los Orejas Largas. Aquí se muestra al ser humano dominando la naturaleza, pero incapaz de dominarse a sí mismo. Finalmente, en *El ocaso*, el conflicto se origina por el encuentro de los rapanuis con las expediciones europeas. Para centrarnos en el trabajo de un único dibujante y, especialmente, en la colección de originales del Archivo de Láminas y Estampas, nuestro análisis se aboca solo a las dos primeras entregas.

El éxito de *Varua Rapa Nui* en la Feria Internacional de Cómic de Santiago –donde sus tres tomos han sido premiados en la categoría «Mejor cómic chileno del año»⁵– se debe, en parte, a su sólida base científica. En

⁵ Además de esta distinción, Bernardita O. Labourdette obtuvo el premio «Mejor guionista chileno/a de comic» los años 2013 y 2016, por los tomos segundo y tercero de *Varua Rapa Nui*, respectivamente.

gran medida, esta puede atribuirse a Bernardita O. Labourdette, antropóloga social y guionista de la serie, cuya formación y experiencias personales en la isla hicieron que la editorial Rapa Nui Press la considerara idónea para este proyecto. Cada volumen de *Varua Rapa Nui* se sustenta sobre conocimiento antropológico actualizado e, incluso, cuenta con un glosario y artículos académicos que ofrecen una perspectiva científica sobre la cultura rapanui, todo lo cual infunde autenticidad a la obra y la dota de mayor profundidad.

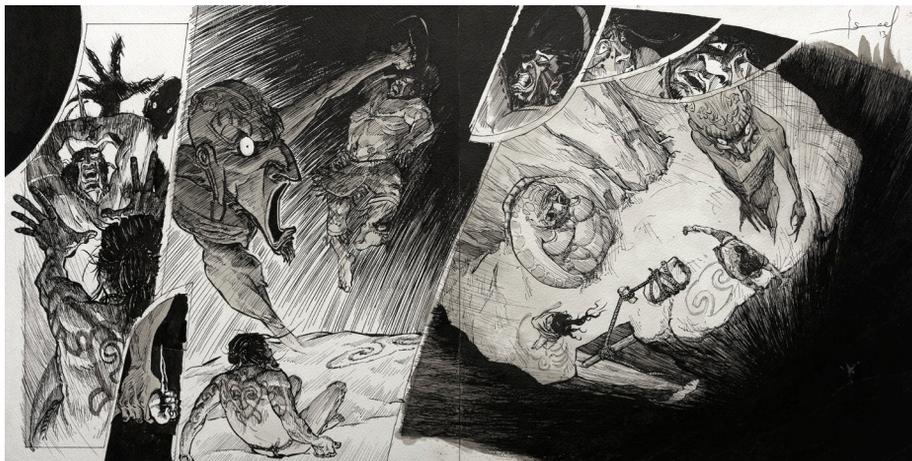


Figura 3. Ismael Hernández. Dibujo original realizado para *Luces y sombras*, segundo volumen de la serie *Varua Rapa Nui*. Biblioteca Nacional de Chile, Archivo de Láminas y Estampas, Colección Historietas e Ilustración, n.º sist. 1151459.

Equilibrando rigurosidad científica con una narrativa atractiva y bien construida, *Varua Rapa Nui* ha cosechado gran aceptación también entre los lectores, aspecto al que han contribuido su disponibilidad en bibliotecas públicas y su precio accesible. Y aunque apela a un público amplio y diverso, su estilo visual es complejo y poco convencional, caracterizado por viñetas poligonales y en disposiciones no lineales (fig. 4), lo que puede representar un desafío para lectores menos familiarizados con el formato de historieta.

La metodología colaborativa de Labourdette y Hernández busca lograr una síntesis entre la narrativa antropológica y la expresión gráfica. La guionista comienza cada proyecto con una idea clara de la historia que desea contar, procurando integrar elementos culturales esenciales de manera orgánica,

vamente. Por su trabajo en este último volumen, también Fernando Pinto fue galardonado en 2016 como «Mejor dibujante chileno/a de comic».

no «forzado o pegado con un afán pedagógico» (Labourdette, en Andueza, 2013). Tras crear un esbozo inicial y diseñar los personajes, se involucra en una interacción continua y detallada con Hernández: este proceso incluye la traducción de sus ideas y *storyboards* iniciales, discusiones sobre el diseño de personajes y la narrativa, y la redacción de un guion literario completo.



Figura 4. Ismael Hernández. Dibujo original realizado para *El hundimiento de Hiva*, primer volumen de la serie *Varua Rapa Nui*. Biblioteca Nacional de Chile, Archivo de Láminas y Estampas, Colección Historietas e Ilustración, n.º sist. 1151458.

Ismael Hernández (com. pers., 23 de diciembre de 2023) detalla el proceso técnico de producción de las páginas de la obra. Los originales fueron realizados en tinta india sobre papel de acuarela, empleando técnicas de líneas y aguadas (grises) con pinceles y plumillas. Su tamaño es de aproximadamente 30 × 30 cm, un formato 50% más grande que el tamaño de impresión, práctica a la que suele recurrirse en la producción de historietas para afinar detalles y lograr una imagen más limpia. Posteriormente, estas páginas fueron digitalizadas utilizando un escáner de gran formato (A3), donde se eliminaron pequeñas imperfecciones.

El color no se aplicó directamente en los originales, sino que se añadió digitalmente en la edición final, buscando resaltar aspectos simbólicos de la cultura rapanui (fig. 5), en cuya iconografía predominan el negro y el rojo. Este proceso se llevó a cabo mediante un trabajo de impresión a dos colores, mezclando porcentajes específicos en los originales digitales.



Figura 5. Ismael Hernández. A la izquierda, dibujo original realizado para *El hundimiento de Hiva*; a la derecha, versión impresa de la misma página (Labourdette y Hernández, 2012, p. 6). En esta última se observa el resultado de la edición digital (aplicación de color, corrección de errores, delineado de viñetas, rotulado de textos). Biblioteca Nacional de Chile, n.ºs sist. 1151458 y 1031496.

Respecto de las referencias utilizadas durante el proceso de investigación, Hernández menciona que tanto él como la guionista y el editor, Eduardo Ruiz-Tagle, leyeron historietas chilenas anteriores que representaron a Rapa Nui, como las mencionadas «Mampato en Rapa Nui» de Themo Lobos y «Te Pito O Te Henua» de Luis Ruiz-Tagle. Sin embargo, para el diseño del ambiente y los personajes de *Varua Rapa Nui* optaron por distanciarse de la retórica inventada sobre la historia de la isla y, por el contrario, basarse en referencias auténticas, como el arte iconográfico tradicional de la Isla de Pascua. La investigación abarcó diversas fuentes: desde libros de historia, náutica, botánica, geología y antropología –incluyendo teorías sobre el contacto con otros pueblos, como los mapuches (fig. 6)– hasta fotografías actuales. Este exhaustivo trabajo de documentación permitió a Hernández representar los objetos, espacios y personajes de manera precisa y detallada, reflejando un compromiso profundo con la fidelidad histórica y cultural en su arte.

Representaciones visuales del pueblo rapanui en *Varua Rapa Nui*

Las representaciones literarias de la vida insular frecuentemente evocan imágenes de aislamiento, salvajismo y regresión civilizatoria, como se observa, por ejemplo, en la icónica novela *El señor de las moscas* de William Golding (1954). *Varua Rapa Nui* subvierte esta narrativa tradicional desde un prin-

Figura 6. Ismael Hernández. Dibujo original realizado para *Luces y sombras*, donde se ve a Mahina con su mascota: una gallina. La presencia del ave es una referencia al hallazgo de ADN de gallina polinésica efectuado en Arauco en 2007, hecho que probaría contactos entre navegantes polinesios y mapuches en tiempos prehispanicos. Biblioteca Nacional de Chile, Archivo de Láminas y Estampas, Colección Historietas e Ilustración, n.º sist. 1151459.

cipio, al retratar la Isla de Pascua no como un enclave aislado, sino como un ente dinámico y conectado con el universo.

El hundimiento de Hiva se inicia con una viñeta (fig. 7a) que expande la escala perceptiva, ubicando a la isla en una relación cósmica simbolizada por la presencia de Make Make, la deidad principal de la cultura rapanui, en el sol. A lo largo de toda la novela gráfica el astro aparece a menudo ilustrado con el símbolo que representa a Make Make, integrando de manera sutil la cosmovisión del pueblo rapanui en la narrativa. Este enfoque astronómico y mitológico reconoce la importancia de la espiritualidad y la relación con el universo en la cultura rapanui, respetando su complejidad y profundidad.

La isla aparece como un punto pequeño, pero destacado: usando contrastes, se nos permite verla a miles de kilómetros de distancia. Valiéndose de una perspectiva aérea, la segunda viñeta resalta la forma triangular del territorio y sus estructuras volcánicas (fig. 7b), anclando visualmente al lector en la geografía singular de Rapa Nui; este enfoque subraya cómo el paisaje insular influye en la identidad cultural y la narrativa colectiva del pueblo rapanui. Llama la atención que las dos historietas sobre Rapa Nui publicadas previamente («Mampato...» y «Te Pito...») introduzcan la isla



recurriendo a viñetas similares (figs. 7c y 7d), probablemente para evocar en el lector significados relacionados con su historia única, su aislamiento, los misterios de su antigua civilización y las narrativas contemporáneas sobre su descubrimiento y el impacto del contacto con el exterior. Al presentar la isla de esta manera, también Labourdette y Hernández están activando un conjunto de asociaciones que enriquecen la narrativa sin necesidad de extensas descripciones: el contorno de la isla actúa como un símbolo que puede ser cargado con múltiples capas de significado, desde lo histórico y lo mítico hasta lo político y lo social.

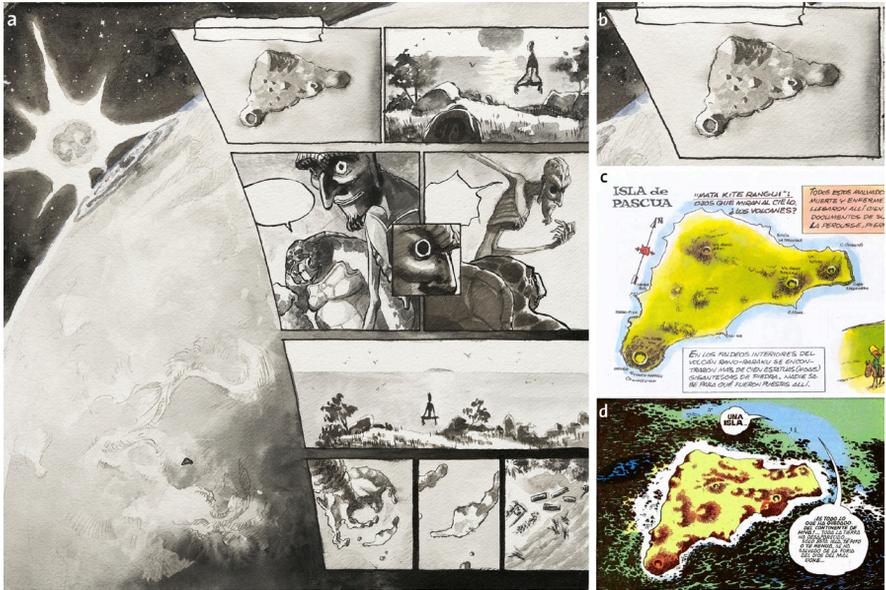


Figura 7. (a) Dibujo original realizado por Ismael Hernández para la página inicial de *El hundimiento de Hiva*. A la derecha, comparación de tres viñetas que muestran la isla de Rapa Nui desde una perspectiva aérea dibujadas por distintos autores: (b) Ismael Hernández, para *El hundimiento de Hiva*; (c) Themo Lobos (1971a, p. 10), para «Mampato en Rapa Nui»; (d) Luis Ruiz-Tagle (1975b, p. 22), para «Te Pito O Te Henua». Biblioteca Nacional de Chile, n.ºs sist. 1151458 y 602.

La introducción de entidades espirituales como Ivi y Honu –un espíritu esquelético y una tortuga antropomórfica, respectivamente– sugiere una dimensión fantástica que articula la relación entre mitología y realidad tangible de la isla. En la misma secuencia inicial (Labourdette y Hernández, 2012, p. 5), ambos seres discuten sobre la posibilidad de volver a encontrarse con humanos: aunque Ivi se muestra renuente a ello, su mirada dirigida hacia el lugar desde donde provendrán los próximos habitantes denota una actitud

expectante. Este breve diálogo pone de manifiesto la existencia de una historia previa que desafía la noción de la isla como un espacio virgen y apartado del resto del mundo; también anticipa las complejas relaciones que a lo largo de la novela gráfica se desarrollarán entre el bien y el mal, el individuo y la comunidad, el aislamiento y la vulnerabilidad.

La forma y disposición espacial de las viñetas es un recurso de apoyo a la narrativa que en *Varua Rapa Nui* vemos aplicado constantemente. Por ejemplo, en la página descrita (Labourdette y Hernández, 2012, p. 5), los cuadros se van angostando a medida que la lectura se dirige hacia la parte inferior de la página, lo que sugiere un paulatino descenso hacia el mundo humano; simulando un viaje desde las alturas, se nos transporta a Hiva, el archipiélago en riesgo de hundirse y desaparecer, tal como lo harían las viñetas si la página se extendiera un poco más. Otro ejemplo lo constituye la viñeta que en su versión impresa fue dividida en cuatro (original id. 617452, correspondiente a la p. 27 de Labourdette y Hernández [2012]), construyendo un cuadro políptico: lo que originalmente representaba un solo momento en el que se hacían ofrendas al *ariki* –máxima autoridad social– fallecido, en la versión que vemos publicada se organizó secuencialmente, para que cada ofrenda fuera entregada de manera organizada, en tiempos distintos (fig. 8).

Uno de los logros más relevantes del trabajo de Hernández y Labourdette es la maximización de lo visual para contar la historia, utilizando un



Figura 8. Ismael Hernández. Arriba, dibujo original realizado para *El hundimiento de Hiva*; abajo, versión impresa de la misma página (Labourdette y Hernández, 2012, p. 27), donde la división de la imagen en cuatro segmentos crea un políptico. Biblioteca Nacional de Chile, n.ºs sist. 1151458 y 1031496.

mínimo de texto y permitiendo que las imágenes hablen por sí solas. Esto puede ser interpretado como un guiño a una cultura cuyas historias se han reproducido principalmente de manera oral y visual, puesto que la tradición escrita se perdió hace siglos.

El tomo primero de *Varua Rapa Nui* continúa describiendo cómo se produjeron las dos expediciones –de tres y siete exploradores, respectivamente– antes de la huida masiva desde Hiva. En contraste con lo que vemos en «Te Pito O Te Henua», donde el autor nos muestra una escena caótica de «salvajes» escapando improvisadamente hacia un destino incierto, aquí esa circunstancia se presenta como un proceso organizado (fig. 9). Bajo la conducción del *ariki*, que siente gran responsabilidad por la suerte de su pueblo, este logra mantenerse tranquilo y confiado en momentos de peligro.



Figura 9. Comparación de dos viñetas donde se muestra la erupción del volcán de Hiva y la reacción de sus habitantes: arriba, original de Ismael Hernández para *El hundimiento de Hiva*; abajo, escena de «Te Pito O Te Henua», de Luis Ruiz-Tagle (1975a, p. 22). Biblioteca Nacional de Chile, n.º sist. 1151458 y 602.

Como hemos señalado anteriormente, la historieta —al igual que otras producciones de narrativa visual, como el cine— juega un papel fundamental en la interpretación y circulación de símbolos, creencias y valores, al igual que en la conformación de subjetividades y la construcción de identidades (Vázquez, 2009). Por lo mismo, también puede favorecer la reproducción de estereotipos y visiones de un mundo indígena exótico, donde los sujetos son meros observadores pasivos de sucesos o pertenecientes a un pasado irre recuperable (García, 2018). Labourdette y Hernández tienen mucho cuidado de no caer en una imagen idealizada de los rapanuis. Al considerarlos no como arquetipos simplificados de ‘lo noble’ o ‘lo primitivo’, sino como seres humanos complejos con una gama de emociones y motivaciones, los autores adoptan una perspectiva psicológicamente realista y culturalmente respetuosa.

El hundimiento de Hiva culmina con el parricidio cometido por uno de los siete exploradores que esperaban la llegada del *ariki* y su pueblo. La página donde se muestra este acto (fig. 10) nuevamente rompe con la estructura tradicional de viñetas rectangulares, lo cual puede interpretarse como una metáfora visual de la ruptura del orden y la armonía que ocurre en la narrativa. El caos y la confusión se reflejan en la composición misma, sumergiendo al lector en la turbulencia emocional de los personajes. La viñeta central —donde se representa el asesinato del padre a manos de su hijo—, siendo la más grande, actúa como punto focal de la página, alrededor del cual giran las viñetas periféricas. La disposición de estas, que parecen cerrarse hacia el centro, concentra la tensión narrativa en el acto de locura y traición, y provoca en el lector una sensación de constricción y desconcierto, similar a la que experimentan los personajes ante la magnitud de la tragedia que se ha desatado ante sus ojos. Asimismo, el hecho de que las viñetas estén distribuidas de forma asimétrica, casi apiladas unas sobre otras, contribuye a producir un efecto de desequilibrio, análogo al estado mental del personaje que ha cometido el parricidio. En situaciones extremas, nuestra percepción del tiempo y del espacio puede alterarse; el diseño de esta página refleja esa alteración perceptiva, desorientando al lector de la misma manera en que los personajes se ven afectados por el evento traumático.

El trabajo de Labourdette y Hernández en *Varua Rapa Nui* admite múltiples lecturas, expandiendo las posibilidades de la narrativa convencional. Por ejemplo, la enajenación mental del parricida puede ser atribuida al desequilibrio causado por el aislamiento y la falta de comida o bien a la seducción del espíritu Ivi, que pretende impedir la permanencia de humanos

en la isla. Así, la obra ofrece una rica textura de significados y simbolismos que los lectores pueden desentrañar.



Figura 10. Ismael Hernández. Dibujo original realizado para *El hundimiento de Hiva* cuya composición refleja y potencia la tensión narrativa. Biblioteca Nacional de Chile, Archivo de Láminas y Estampas, Colección Historietas e Ilustración, n.º sist. 1151458.

Por último, nos referiremos a cómo se aborda en *Varua Rapa Nui* el tema de la construcción de los moáis. Desafiando las teorías especulativas que atribuyen estos logros a fuerzas sobrenaturales o, incluso, extraterrestres, Labourdette y Hernández presentan este hecho como un producto de la capacidad ingenieril del pueblo rapanui, reivindicando así no solo la competencia técnica de este sino también su autonomía cultural.

El tema aparece representado en una escena del segundo tomo de la serie, *Luces y sombras* (fig. 11 izq.). En ella vemos a un grupo de hombres que, luego de haber tallado la piedra, trabajan con esfuerzo bajo la dirección del *ariki* para levantar y mover el moai. El dibujo utiliza un plano contrapicado para aumentar la majestuosidad de la escultura. La técnica de achurado y contornos definidos aplicada para la roca resalta la textura y la forma del moái, y contrasta con las líneas curvas y suaves de las nubes, que aportan movimiento a la composición. La presencia de observadores en el fondo denota la importancia cultural que debió tener semejante hazaña.

Resulta interesante advertir que esta imagen se parece mucho a otra de «Mampato en Rapa Nui» (fig. 11 der.). Desde luego, la viñeta de Themo Lobos presenta un uso del color y un estilo de dibujo más cercanos a la caricatura, pero, fuera de eso, la escena posee prácticamente los mismos elementos

visuales ya descritos. Ahora bien, mientras la construcción y traslado de los moáis se representa en *Varua* como una tarea colaborativa dirigida por el *ariki*, en «Mampato...» este último es el único personaje activo, en tanto que los demás solo observan cómo opera el poder del *mana* ('fuerza espiritual').

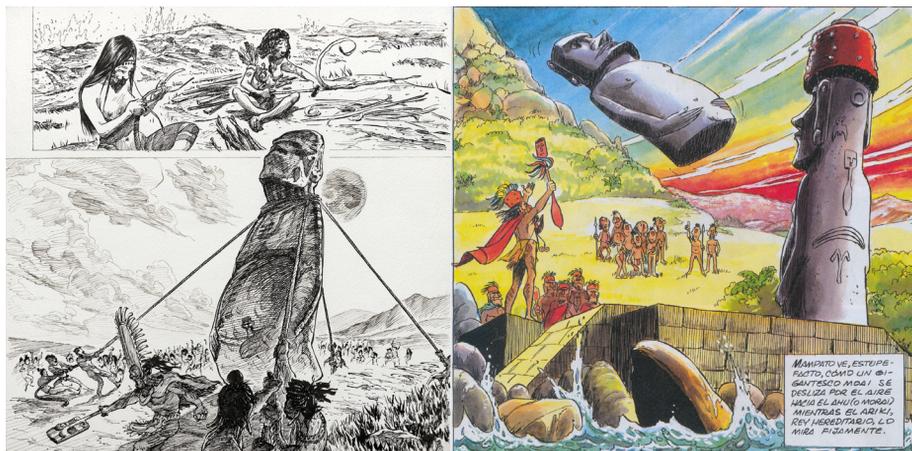


Figura 11. Comparación de dos viñetas donde se aborda la construcción y traslado de los moáis: a la izquierda, original de Ismael Hernández para *Luces y sombras*; a la derecha, viñeta de «Mampato en Rapa Nui», de Themo Lobos (1971b, p. 9). Biblioteca Nacional de Chile, n.ºs sist. 1151459 y 602.

Por supuesto, ambas obras difieren no solo en sus intenciones literarias y el público al cual están dirigidas, sino también en la época en la que fueron creadas y en el papel que asumen los artistas respecto de la comprensión pública de las culturas. En *Varua Rapa Nui* se busca resaltar el esfuerzo colectivo que subyace a la construcción del elemento central de la cultura rapanui –los moáis– y la solemnidad que debió revestir a este hecho. Sin restar importancia a este evento cultural, «Mampato en Rapa Nui» evidencia, en cambio, una interpretación más mitificada, lo que podría reflejar la sensibilidad de hace 50 años, cuando la exotización de culturas no occidentales era más común en la literatura y el arte popular.

Consideraciones finales

Varua Rapa Nui marca un giro en la forma en que la narrativa gráfica chilena ha representado tradicionalmente a los pueblos indígenas. Basada en un sólido trabajo de investigación –reflejo del compromiso de los autores con la autenticidad–, la colaboración de Labourdette y Hernández no es solo una

obra de entretenimiento, sino también una valiosa contribución al entendimiento de la cultura rapanui en el contexto contemporáneo. Su particular interpretación de la vida de este pueblo puede entenderse como un acto de reivindicación: rechazando los estereotipos y las simplificaciones, la narración retrata a los rapanuis como una sociedad compleja, agente de su propia historia y plenamente inserta dentro de un contexto cósmico más amplio.

En definitiva, *Varua Rapa Nui* ejemplifica el potencial de la novela gráfica para fomentar una comprensión más profunda de las narrativas indígenas y contribuir a la discusión pública sobre la identidad étnica y cultural. Desafía al lector a reconsiderar las nociones preconcebidas de los rapanuis y, por extensión, de todas las sociedades indígenas, abogando por una representación históricamente informada y culturalmente sensible. Así, esta novela gráfica se erige como un punto de referencia crucial para aquellos que buscan comprender las complejidades de representar culturas indígenas en el arte narrativo contemporáneo.

Cabe destacar, por último, que la posibilidad de examinar de cerca los originales de Ismael Hernández que conserva el Archivo de Láminas y Estampas significó un recurso inestimable para nuestro estudio. *Varua Rapa Nui* es una obra que exige una mirada atenta, dispuesta a encontrar detalles inesperados, y acceder a esta colección nos permitió apreciar en profundidad la meticulosidad técnica de su arte, fundamental para la representación auténtica y respetuosa de la cultura rapanui. Lo anterior refuerza la importancia de preservar el patrimonio gráfico nacional como fuente para futuras investigaciones acerca de distintos aspectos de la historieta chilena.

Referencias

- Andueza, C. (3 de octubre de 2013). Bernardita Ojeda Labourdette: «El cómic debe ser una alquimia entre guionista y dibujante, una mezcla perfecta». <https://mesagrafica.wordpress.com/2013/10/03/bernardita-ojeda-labourdette-el-comic-debe-ser-una-alquimia-entre-guionista-y-dibujante-una-mezcla-perfecta/>
- Bengoa, J. (2009). ¿Una segunda etapa de la emergencia indígena en América Latina? *Cuadernos de Antropología Social*, (29), 7-22.
- Boccaro, G. (1999). Etnogénesis mapuche: Resistencia y restructuración entre los indígenas del centro-sur de Chile (siglos XVI-XVIII). *Hispanic American Historical Review*, 79(3), 425-461. <https://doi.org/10.1215/00182168-79.3.425>

- Brienza, C. y Johnston, P. (eds.). (2016). *Cultures of comics work*. Palgrave Macmillan US. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-55090-3>
- Campos, L., Espinoza, C. y De la Maza, F. (2018). De la exclusión a la institucionalidad. Tres formas de expresión mapuche en Santiago de Chile. *Andamios, Revista de Investigación Social*, 15(36), 93. <https://doi.org/10.29092/uacm.v15i36.603>
- Classon, M. (2023). Comics Anthropocenes: Visualizing multiple space-times in Anglophone speculative comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 0(0), 1-16. <https://doi.org/10.1080/21504857.2023.2253897>
- Conrich, I. y Mückler, H. (2016). *Rapa Nui - Easter Island: Cultural and historical perspectives*. Frank & Timme GmbH.
- Donoso, C. (2019). Paisajes de infancia en la memoria política: Cine documental, novela y narrativa gráfica chilenos. *Meridional. Revista Chilena de Estudios Latinoamericanos*, 12, 107-132. <https://meridional.uchile.cl/index.php/MRD/article/view/52427>
- Gago, S. (2018). Una mirada comparativa sobre la edición y circulación de historietas en España y Argentina en el siglo XXI. *Caracol*, 15, 260-285.
- García, M. E. (2018). La autoetnografía y el imaginario colonial en el arte moderno indoamericano: Narrativas de/colonizadoras mapuches. *Alpha* (Osorno), 46, 69-87. <https://doi.org/10.4067/S0718-22012018000100069>
- Gundermann, K., H. (2013). Procesos étnicos y cultura en los pueblos indígenas de Chile. *Alpha* (Osorno), (36), 93-108. <https://doi.org/10.4067/S0718-22012013000100007>
- Hansen, L. (2017). Reading comics for the field of international relations: Theory, method and the Bosnian War. *European Journal of International Relations*, 23(3), 581-608. <https://doi.org/10.1177/1354066116656763>
- Haun, B. (2007). Easter Island in the comics: 65 years of an island's career in the American imagination. En P. Wallin y H. Martinsson-Wallin (eds.), *The Gotland Papers. Selected Papers from the VII International Conference on Easter Island and the Pacific: Migration, Identity and Cultural Heritage*. Gotland University Press.
- Hernández, I. (2016). *Miguel de FuenteSanta. Los gritos de la Tierra*. Mythica Ediciones.
- Hinojosa, H. (2021). *Revista Trauko (1988-1991), un mito que se vuelve a contar*. Proyecto Bajo la Lupa, Subdirección de Investigación, Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. <https://www.investigacion.patrimoniocultural.gob.cl/publicaciones/revista-trauko-1988-1991-un-mito-que-se-vuelve-contar>

- Iribarren, J. (2023). Catástrofe ambiental, viaje en el tiempo y ser mestizo en 'Juan Buscamares' de Félix Vega. *Kamchatka. Revista de análisis cultural*, 22, 127-151. <https://doi.org/10.7203/KAM.22.24320>
- Labourdette, B. y Hernández, I. (2012). *Varua Rapa Nui. El hundimiento de Hiva*. Rapa Nui Press.
- Labourdette, B. y Hernández, I. (2013). *Varua Rapa Nui. Luces y sombras*. Rapa Nui Press.
- Labourdette, B. y Pinto, F. (2016). *Varua Rapa Nui. El ocaso*. Rapa Nui Press.
- Lobos, T. (1971a). Mampato en Rapa Nui (Mata Ki Te Rangui). *Mampato*, (93). Lord Cochrane.
- Lobos, T. (1971b). Mampato en Rapa Nui (Mata Ki Te Rangui). *Mampato*, (101). Lord Cochrane.
- Ministerio de Planificación y Cooperación. (28 de septiembre de 1993). Ley 19253.
- Ministerio de Planificación. (17 de octubre de 2020). Ley 21273.
- Ministerio de Planificación. (19 de octubre de 2023). Ley 21606.
- Procter, J. (2004). *Stuart Hall*. Routledge.
- Rheault, S. (2020). A surge of Indigenous graphic novels. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 11(5-6), 501-521. <https://doi.org/10.1080/21504857.2019.1707248>
- Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*. SAGE.
- Ruiz-Tagle, L. (1975a). Te Pito O Te Henua. *Mampato*, (259). Lord Cochrane.
- Ruiz-Tagle, L. (1975b). Te Pito O Te Henua. *Mampato*, (260). Lord Cochrane.
- Skewes, J. C. y Guerra, D. E. (2022). Entre la esperanza y la desazón: Los desafíos para el Estado y el pueblo mapuche a partir del estallido y la Constituyente. *Anuario del Conflicto Social*, 13, e-40726. <https://doi.org/10.1344/ACS2022.13.12>
- Vázquez, L. (2009). «En el comienzo hay un muerto...»: Hacia un programa de estudios de la historieta latinoamericana. *Diálogos de la comunicación*, (78), 5.
- Weiner, S. y Eisner, W. (2012). *Faster than a speeding bullet: The rise of the graphic novel*. NBM Publishing.
- Worcester, K. (2017). Comics, comics studies, and political science. *International Political Science Review*, 38(5), 690-700. <https://doi.org/10.1177/01925121166667631>