

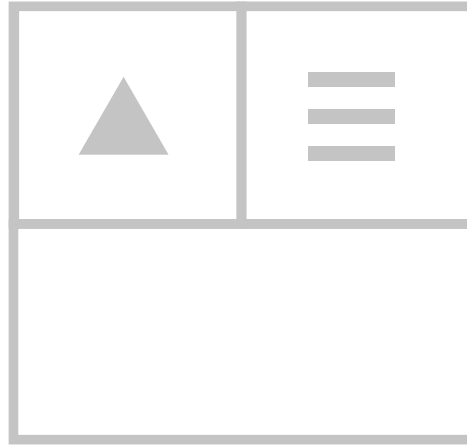


	
<p>PUBLISHERS <b>CHILE</b> FRANKFURTER BUCHMESSE 2021</p>	

TWO M  
CONTENTS  
AGENCY

CHILEAN  
DELEGATION  
20-24 OCTOBER





## INTRODUCCIÓN



Para definir Chile, incluso desde su origen, hay muchas voces. Algunas dicen que su nombre viene del ave trile (*Xanthornus cayenensis*) que al pasar canta "thrile", lo que luego derivó a Chile. Otros aseguran que nace del vocablo quechua "chiri", que significa frío o nieve, como la alta cordillera de los Andes que lo cruza de norte a sur, o como los glaciares cristalinos. Sin embargo la definición más aceptada vendría de la palabra aymara "chilli" que tiene dos significados: "el confín del mundo" y "el lugar más hondo de la tierra". Desde el fondo, desde lo más hondo tanto del alma como del mundo es que la literatura chilena se ha posicionado como un referente latinoamericano, partiendo por la poesía de los nóbeles Gabriela Mistral y Pablo Neruda, y siguiendo por los cambios sociales que hemos vivido las últimas décadas que han nutrido la inspiración.

Porque sea cual fuese el momento cronológico, Chile siempre ha escrito su propia historia. Ayer y hoy lo hace desde lo editorial con valor estético, simbólico, cultural o político y mañana lo hará terminando de escribir una nueva Constitución. Una Constitución en que hay consenso en consagrar el respeto al medio ambiente, de sus tradiciones originarias y patrimoniales, y la participación ciudadana desde la infinita diversidad de sus habitantes. Por esto es que la literatura es tan partícipe de este proceso, porque son las editoriales chilenas las que vienen escribiendo hace tiempo sobre estas temáticas y redefiniendo, desde la palabra, el nuevo Chile.

La literatura en lo más hondo del mundo ha experimentado una explosión de tintas escritoras e ilustradoras que llenan al complejo enjambre de las editoriales. Según la agencia de ISBN Chile y la Cámara Chilena del Libro, entre el 2000 y 2012 se inscribieron más de 50 mil libros en el país, de los que 13 mil corresponden a la definición de libro entregada por la Unesco. Y no se detienen ahí. Entre 2015 y 2020 se registraron más de 45 mil libros y 979 agentes editoriales. En 2020 nuestro país al sur de América celebró un incremento del 27.4% en la publicación de libros respecto al año anterior.

En este ecosistema, además, la convivencia del libro digital y de papel es formidable. Mientras las editoriales universitarias y académicas operan con éxito el libro en digital, también están las que mezclan papel y digital instalando temas especializados con un diseño atrevido y aquellas que entregan diversión, comprensión y aventuras a los niños y niñas en formatos de materiales innovadores que privilegian la experiencia de la lectura en físico. Y es que las 10 editoriales que han llegado a la Feria del Libro de Frankfurt, a la luz de la coordinación entre el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, a través del Consejo Nacional del Libro y la Lectura y el Ministerio de Relaciones Exteriores a través de ProChile, son la punta del iceberg de una talentosa industria literaria cimentada en Chile, que hoy busca la internacionalización de sus catálogos.



ENTREVISTA



## ENTREVISTA

## TWO M CONTENTS AGENCY

ASTRID VELASCO / MARTÍN MOON /  
[www.twomcontents.cl](http://www.twomcontents.cl) / [@twomcontents.cl](https://www.instagram.com/twomcontents)

Quedando a 18.265 kilómetros de distancia, Chile y Corea del Sur no han desarrollado un gran diálogo entre sus culturas. Es por ello que con Two M Contents nace una interrelación y construcción acelerada de puentes culturales que incluso llevarán “Condorito” a Frankfurt para su internacionalización a todos los continentes. Hablamos con el director de la agencia, Hung Ju Moon.



**ENTREVISTA**  
TWO M CONTENTS AGENCY

## ¿Por qué escogieron ser un puente cultural entre la cultura latina y la asiática y cómo ha sido esta experiencia?

Siempre tuve interés en la agencia literaria y en el año 2012 tuve la oportunidad de venir a vivir a Chile. Fue una oportunidad de aprender la cultura de mi país, de Corea, y de conocer la cultura de Chile viviendo acá. Siempre tuve ese interés en ambas culturas y de hacer negocio como agencia. En 2018 establecimos la agencia con apoyo de Vivian Lavín, en conjunto con quien logramos muchas cosas. Participamos en Frankfurt y también tuvimos la oportunidad de ir a la feria del libro de Argentina y uno de los trabajos que más recuerdo es la traducción de los libros de los Selknam y de Allende que llegó a exportar a Corea. Le agradezco a Vivian y a Andrea Ahn, de la entidad coreana de apoyo a pymes, Kosme. Me avergüenza decir en este momento que hemos logrado crear un puente, porque estamos partiendo, pero considero que hemos aportado a ambas culturas porque no eran un tema muy relevante Chile para Corea y al revés, y se ha logrado establecer ese lazo a nivel cultural.

Los puentes culturales son plataformas que generan herramientas y medios para ayudar a comprender la diversidad de otra cultura, en nuestro caso decidimos promover no sólo la literatura sino también el arte y el patrimonio de lugares tan lejanos como Asia y Sudamérica. Esta ausencia de intercambio entre ambos continentes nos impulsa a dar un salto en grande para promover, difundir y fusionar la riqueza cultural de ambos extremos. La experiencia ha sido emocionante porque descubres nuevas comidas, historias de vida, modelos sociales, nuevos escenarios, un idioma totalmente distinto. También ha sido

enriquecedora, ambas sociedades han sido 100% receptivas y perceptivas, incluso hemos descubierto puntos de encuentro impresionantes entre ambas culturas, por ejemplo sus pueblos originarios. Y todo ha sido descubierto a través de hallazgos de investigación para construir nuevas obras literarias con un contenido de alto impacto social y cultural.

## ¿Cuál es la importancia de las agencias literarias en el actual ecosistema mundial del libro?

La principal importancia es lograr un mayor alcance de distribución de las obras y títulos, porque en muchos casos resulta difícil para un buen autor internacionalizar su obra, o para una Editorial encontrar obras y autores de alta envergadura mundial. La agencia actúa como mediador entre ambas partes y contribuye a la adecuada elección de la Editorial para cada autor. En el actual ecosistema mundial del libro: el crecimiento del medio digital como ventana de expresión, ha hecho que el consumo de libros en formatos digitales haya aumentado considerablemente. Sin embargo cuando se trabaja en este medio, nos percatamos que aún hoy en esta era en que dependemos tanto del internet, los lectores siguen comprando en Chile los libros en físico, es grato como se ven filas para respetar los aforos en librerías. Se nota el aprecio por el formato físico. Pero queremos destacar la posibilidad de contar con los medios digitales ha hecho posible que autores desconocidos puedan publicar sus obras y finalmente tener en físico su arte. Es claro que estamos en constante cambio, ya sea por medio impreso o electrónico el consumo de libros en Chile va en un aumento constante.

**ENTREVISTA**  
TWO M CONTENTS AGENCY

## ¿Hacia dónde les gustaría expandirse durante el 2022?

Con todo lo vivido en el 2020 y 2021 creemos que el 2022 será una aventura, esperamos que no haya tantas sorpresas como en los pasados años. Sin embargo nuestro enfoque como empresa es tener un alcance mundial y abarcar el sudoeste asiático que conforma países como Indonesia, Singapur, Tailandia, Filipinas, esas serían nuestras perspectivas y nuestros países objetivo para el 2022.



CHILEAN  
DELEGATION  
20-24 OCTOBER



## TWO M CONTENTS AGENCY

Cuando Hung Ju Moon llegó a Chile en 2017 supo que la idea de una agencia literaria era la correcta. Al insertarse en la sociedad supo que conectar Chile con Corea sería una aventura que estaba interesado en vivir, y las propias culturas le dieron la razón. En 2018 abrió sus puertas para convertirse en un puente entre ambos países, descubriendo sus identidades en común, como la similitud entre las realidades históricas de sus pueblos indígenas. Hoy buscan conquistar el sudeste asiático y aportar a este rico intercambio cultural.





ISBN 978-956-09410-0-8

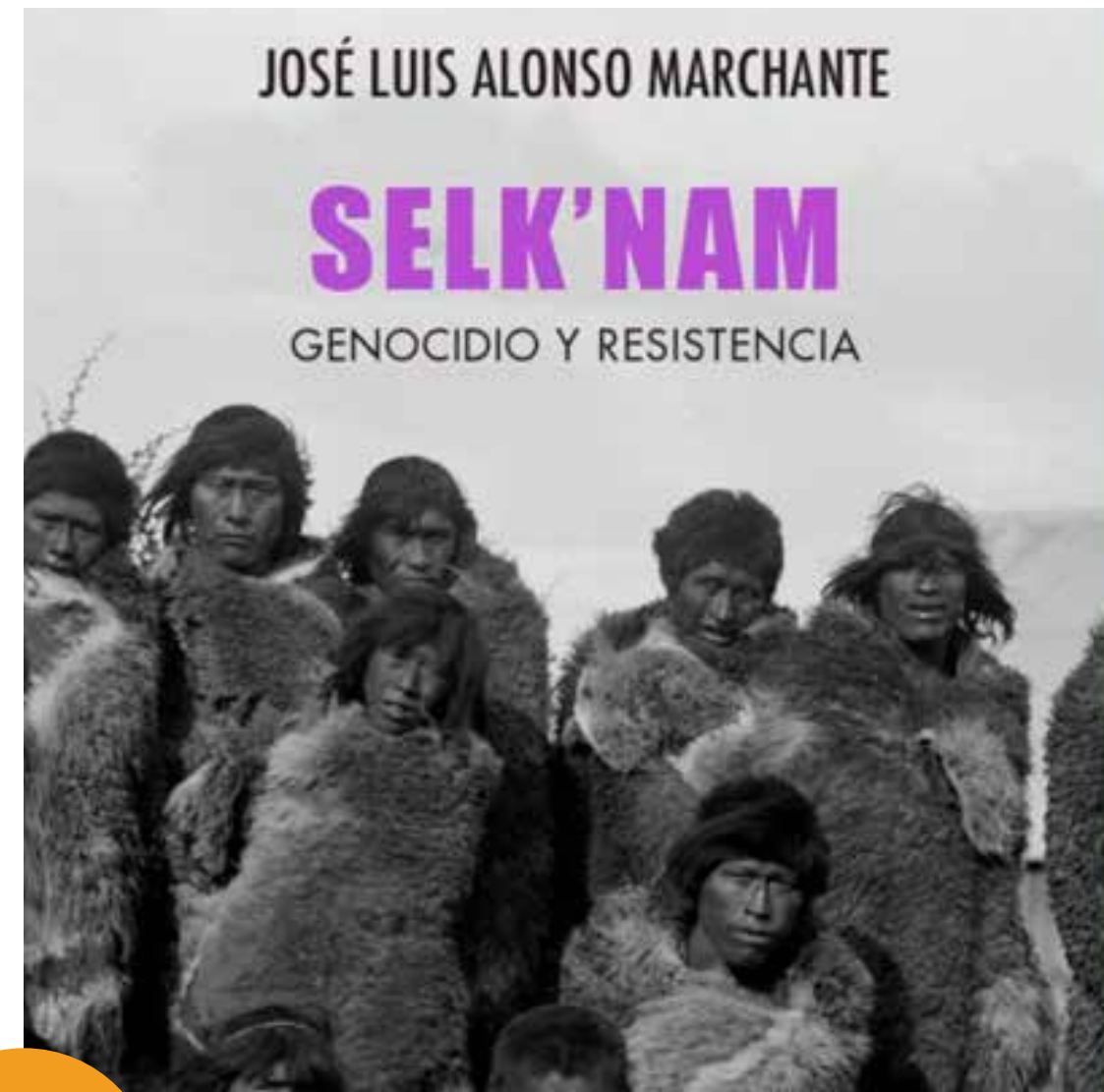


### CHAJNANTOR, ORIGEN DEL UNIVERSO

Autoría. Pablo Monreal  
130 páginas / Año 2018

En un Chile del año 2032, el proyecto astronómico ALBOR, en el desierto de Atacama, se alza con el objetivo de descubrir el origen del universo y todo lo que ha sido creado. Dicho proyecto, con altos y bajos, oculta el gran conflicto de que ya muchas personas han tenido la visión de que puede cambiar el sentido de la vida y algunas razones de la existencia. Pero ALBOR posee un grupo de apoyo, los Arcanes, jóvenes de todo el mundo que defienden el nacimiento, desarrollo y propósito del proyecto. Pese a ello, algunos otros grupos, de origen religiosos o gubernamentales, tratarán de detener esto de la forma que sea.

ISBN 978-956-3247-49-7

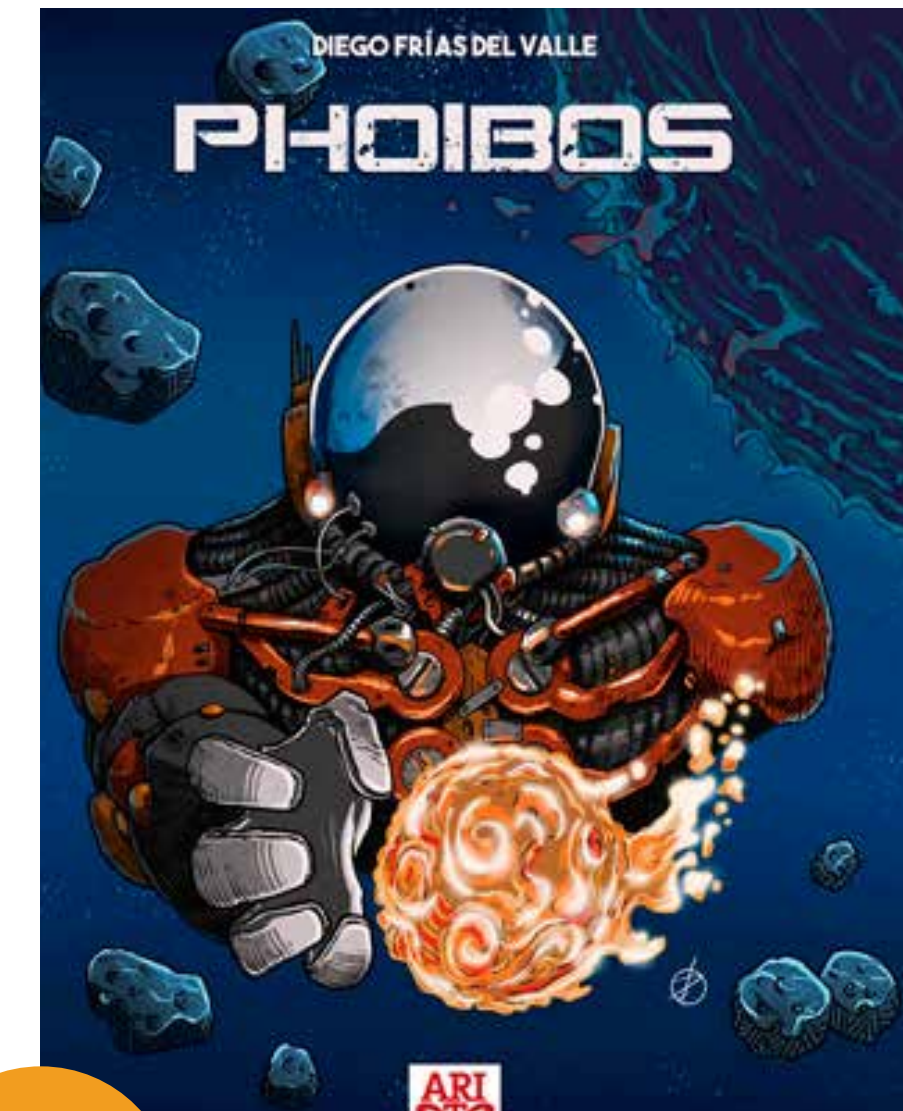


### SELKNAM GENOCIDIO Y RESISTENCIA

Autoría. José Luis Alonso Marchante  
368 páginas / Año 2019

Alonso Marchante se ha dado un trabajo interpretativo mayor, revisando una gran base documental de narraciones segmentadas temporal, disciplinar e institucionalmente. De esta tremenda revisión de bibliografía y documentos, surge una interpretación de conjunto con valor propio, que permite desmontar juicios y prejuicios convertidos a fuerza de repetición en una suerte de sentido común al pensar la historia de la colonización de la Tierra del Fuego. Es un libro que le pasa el cepillo a contrapelo a la historia colonialista, nacionalista, regionalista, supremacista, para contribuir a una interpretación humanista.

ISBN 978-956-7798-02-5

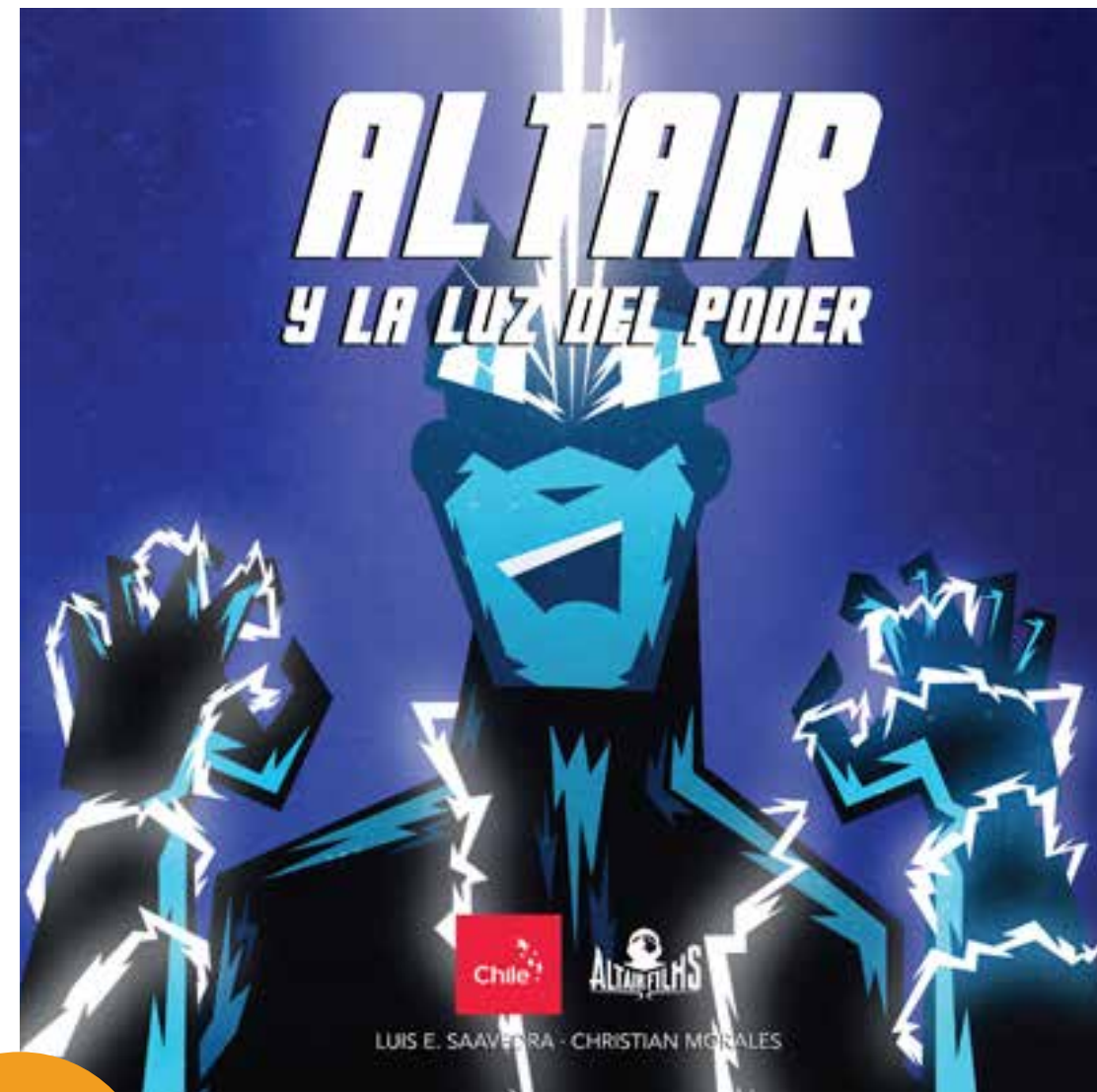


### PHOIBOS

Autoría. Diego Frías  
120 páginas / Año 2018

Tras despertar de un coma, el astronauta y científico Dr. Duncan, se encuentra a la deriva en un lugar muy complejo para despertar: el espacio. Todo indica que su nave-laboratorio ha sido destruída, perdiendo así toda posibilidad de comunicación con naves o bases cercanas. No tiene más opción que valerse de su ingenio e instinto para salvar su vida y resolver los problemas y desafíos que se le presenten. Un comic para recomendar.

ISBN 956-362-7-199



### ALTAIR Y LA LUZ DEL PODER

Autoría. Luis E. Saavedra  
216 páginas / Año 2019

En un futuro próximo, los últimos humanos sobreviven refugiándose en la Antártida, en una megaciudad gobernada con mano de hierro y rodeada de cuatro distritos que la abastecen de energía y alimentos. La ciudad fue sellada con vidrio fuerte y metal para mantenerla a salvo de cualquier peligro, pero en este momento, los recursos han comenzado a agotarse. Altair, un joven que está a punto de alcanzar la mayoría de edad, se enfrenta a grandes desafíos: descubrir el origen de sus extrañas habilidades, luchar por la libertad y encontrar el camino hacia la restauración natural del planeta en un lugar llamado Sawken.



### CONDORITO

Autoría. René Ríos (Pepo)

Esta edición especial viene con carácter histórico latinoamericano. Porque Condorito, este célebre personaje creado por Pepo en 1949, no solamente es chileno, sino de toda Latinoamérica. Y es que en cada país del cono sur sienten a Condorito como propio, y por esta misma universalidad es que esta agencia apuesta por llevarlo al mercado asiático. Pronto lo veremos traducido y a la venta en calles de Corea del Sur, desde donde esperan expandirlo a toda Asia.



EXTRACTOS



### CHAJNANTOR, ORIGEN DEL UNIVERSO

Autoría / Ilustraciones. Pablo Monreal

Editorial. Wolu

Género. Acción / Ciencia Ficción

130 páginas

Año 2018

Formato. Estampado rústico con solapas / Blanco y Negro

ISBN 978-956-09410-0-8

### Sinopsis

“ALBOR es el proyecto astronómico más importante de la historia, y busca descubrir el origen del universo y entender como todo lo que existe fue creado. Hacia el año 2032 muchos grupos se han dado cuenta que los descubrimientos que está realizando ALBOR son peligrosos y pueden cambiar el sentido de la vida y las razones de nuestra existencia. Grupos gubernamentales y religiosos intentarán evitar que ALBOR siga descubriendo información. Para eso ALBOR cuenta con los ARCANTES, un grupo de jóvenes de diferentes tribus del mundo que defenderán la búsqueda del origen del universo”

### De la Agencia Literaria

Sin duda el cómic en Chile ha experimentado un desarrollo impresionante en los últimos años. Chajnantor es una muestra clara de que esta industria está a un nivel que nada debe envidiarles a los grandes exponentes internacionales del género. Un guion muy bien pensado, que sin más te adentra un mundo futurista, en el que puedes sumergirte de inmediato. Con un desarrollo de personajes claro y progresivo, provocando en el lector el deseo de conocer más como estas personalidades se comportan en diferentes situaciones.

Es magistral la manera en que se pensó la historia, poder mezclar conceptos tecnológicos con las culturas ancestrales principalmente latinoamericanas. Es claro que esta obra busca dar a conocer aspectos culturales de Chile, en especial sus condiciones perfectas para la observación del cielo, como lo menciona una viñeta: “Este es el llano de Chajnantor, el mejor lugar del mundo para mirar las estrellas.”

Un mundo futurista que, aunque es distópico muestra la realidad del ser humano, las luchas por poder, el deseo de sobrevivir, pero en medio destaca un motivo más puro. La motivación de los protagonistas, buscar la verdad, y el origen de todo el universo. Sin duda un tema profundo pero muy bien llevado. Las escenas de batallas se presentan con una dinámica muy rápida y atrayente, llenas de detalles. Los giros son una herramienta que el autor utiliza de manera experta provocando un sentido de expectación constante. El diseño de las viñetas tiene un estilo arriesgado pero muy adictivo, dando un toque distintivo en la obra.

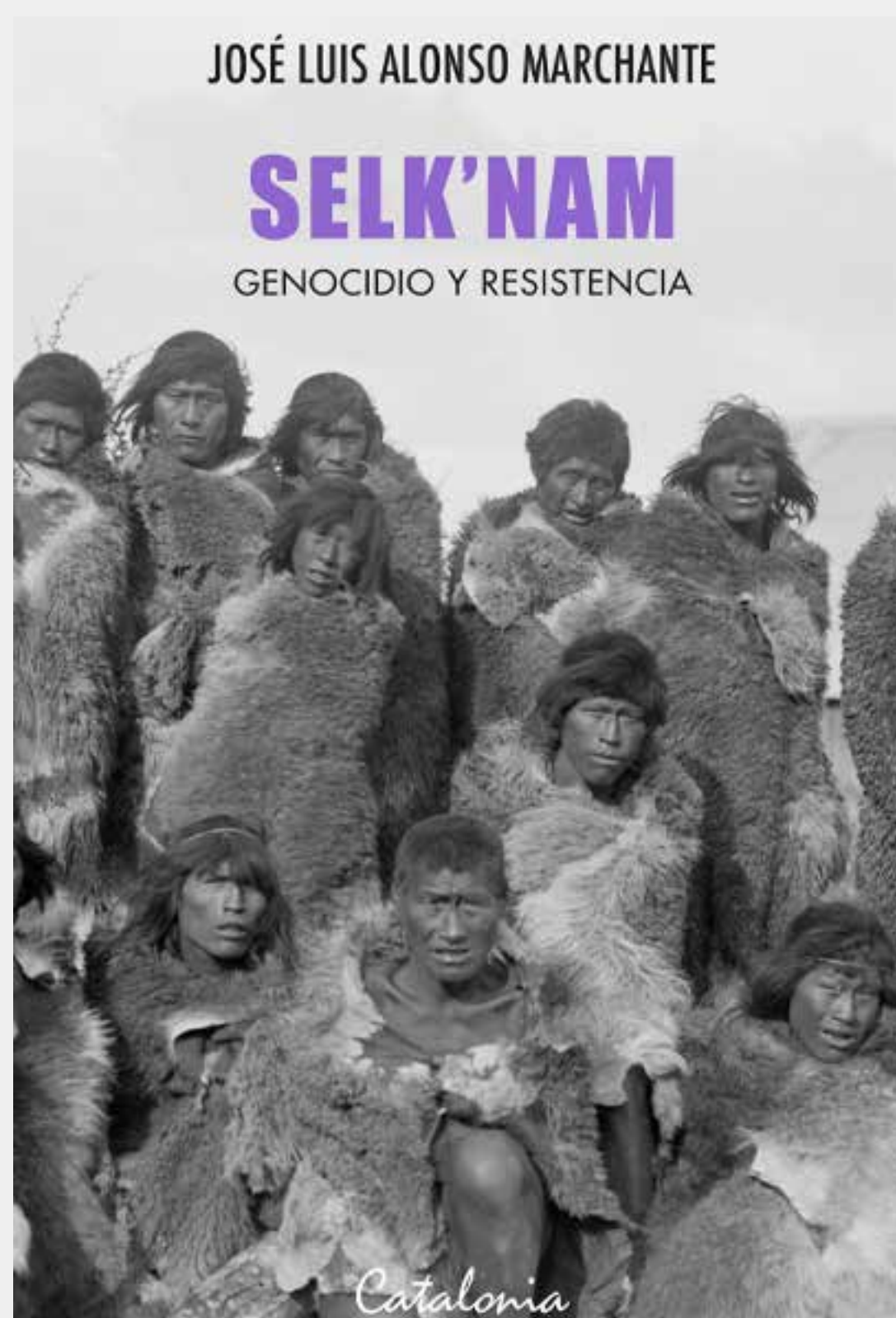
Un argumento bien pensado, ubicado en el año 2032 deja ver una sociedad en que, aunque en teoría todos saben su papel, lo cierto es que oculta muchas cosas. Nuestros protagonistas un grupo de jóvenes de distintas tribus del mundo, tienen como principal objetivo defender el telescopio más grande creado por la humanidad. Los conflictos entre naciones hacen de esta labor, un trabajo realmente peligroso, siendo víctimas de distintos ataques. Pero en el transcurso de estos eventos van descubriendo un mensaje, que de ser descifrado sin duda podría ser la clave para conocer el origen de todo el universo conocido.

Bajo esta premisa vamos adentrándonos en una narrativa rica, cuyo planteamiento inicial se va aclarando poco a poco sin ningún hueco de guion, más bien otorga un sentimiento de satisfacción al lector, por cada uno de los componentes de la trama van encajando uno a uno a lo largo de la lectura. Se nota la dedicación en mostrar algo diferente, la selección de los tonos de entintando, junto con el nivel de detalle de los fondos y expresiones hacen de esta obra, un deleite visual. Invita a detenerse en la lectura y observar cada uno de los trazos, tramas, y contrastes. Es realmente grato poder ver la dedicación del autor Pablo Monreal en que cada una de las páginas estuviesen tan bien cuidadas. Esta obra fue impulsada por el Concejo Nacional de Cultura y Artes financiando a su reproducción, y

al notar el resultado formo parte del libro de lenguaje de 6to básico como una unidad completa. El reconocimiento de la calidad de la obra es claro.

#### **Autor**

Pablo Monreal Ilustrador, escritor, y arquitecto, Pablo trabaja en cómics desde 2015 creando sus obras "CARTA PRAT" y "CHAJNANTOR", ambas han sido reconocidas por el gobierno de Chile con la financiación "Fondart" en los años 2015 y 2016. Ambas obras han aparecido en libros de escuelas públicas de todo el país. Actualmente, está trabajando en el desarrollo de series animadas para sus obras.



## SELKNAM GENOCIDIO Y RESISTENCIA

Autoría. José Luis Alonso Marchante

Género. Novela histórica

368 páginas

Año 2019

Dimensiones. 15 x 23 cm

ISBN 978-956-3247-49-7

### Sinopsis

“ALBOR es el proyecto astronómico más importante de la historia, y busca descubrir el origen del universo y entender como todo lo que existe fue creado. Hacia el año 2032 muchos grupos se han dado cuenta que los descubrimientos que está realizando ALBOR son peligrosos y pueden cambiar el sentido de la vida y las razones de nuestra existencia. Grupos gubernamentales y religiosos intentarán evitar que ALBOR siga descubriendo información. Para eso ALBOR cuenta con los ARCANTES, un grupo de jóvenes de diferentes tribus del mundo que defenderán la búsqueda del origen del universo”

### De la Agencia Literaria

Sin duda el cómic en Chile ha experimentado un desarrollo impresionante en los últimos años. Chajnantor es una muestra clara de que esta industria está a un nivel que nada debe envidiarles a los grandes exponentes internacionales del género. Un guion muy bien pensado, que sin más te adentra un mundo futurista, en el que puedes sumergirte de inmediato. Con un desarrollo de personajes claro y progresivo, provocando en el lector el deseo de conocer más como estas personalidades se comportan en diferentes situaciones.

Es magistral la manera en que se pensó la historia, poder mezclar conceptos tecnológicos con las culturas ancestrales principalmente latinoamericanas. Es claro que esta obra busca dar a conocer aspectos culturales de Chile, en especial sus condiciones perfectas para la observación del cielo, como lo menciona una viñeta: “Este es el llano de Chajnantor, el mejor lugar del mundo para mirar las estrellas.”

Un mundo futurista que, aunque es distópico muestra la realidad del ser humano, las luchas por poder, el deseo de sobrevivir, pero en medio destaca un motivo más puro. La motivación de los protagonistas, buscar la verdad, y el origen de todo el universo. Sin duda un tema profundo pero muy bien llevado. Las escenas de batallas se presentan con una dinámica muy rápida y atrayente, llenas de detalles. Los giros son una herramienta que el autor utiliza de manera experta provocando un sentido de expectación constante. El diseño de las viñetas tiene un estilo arriesgado pero muy adictivo, dando un toque distintivo en la obra.

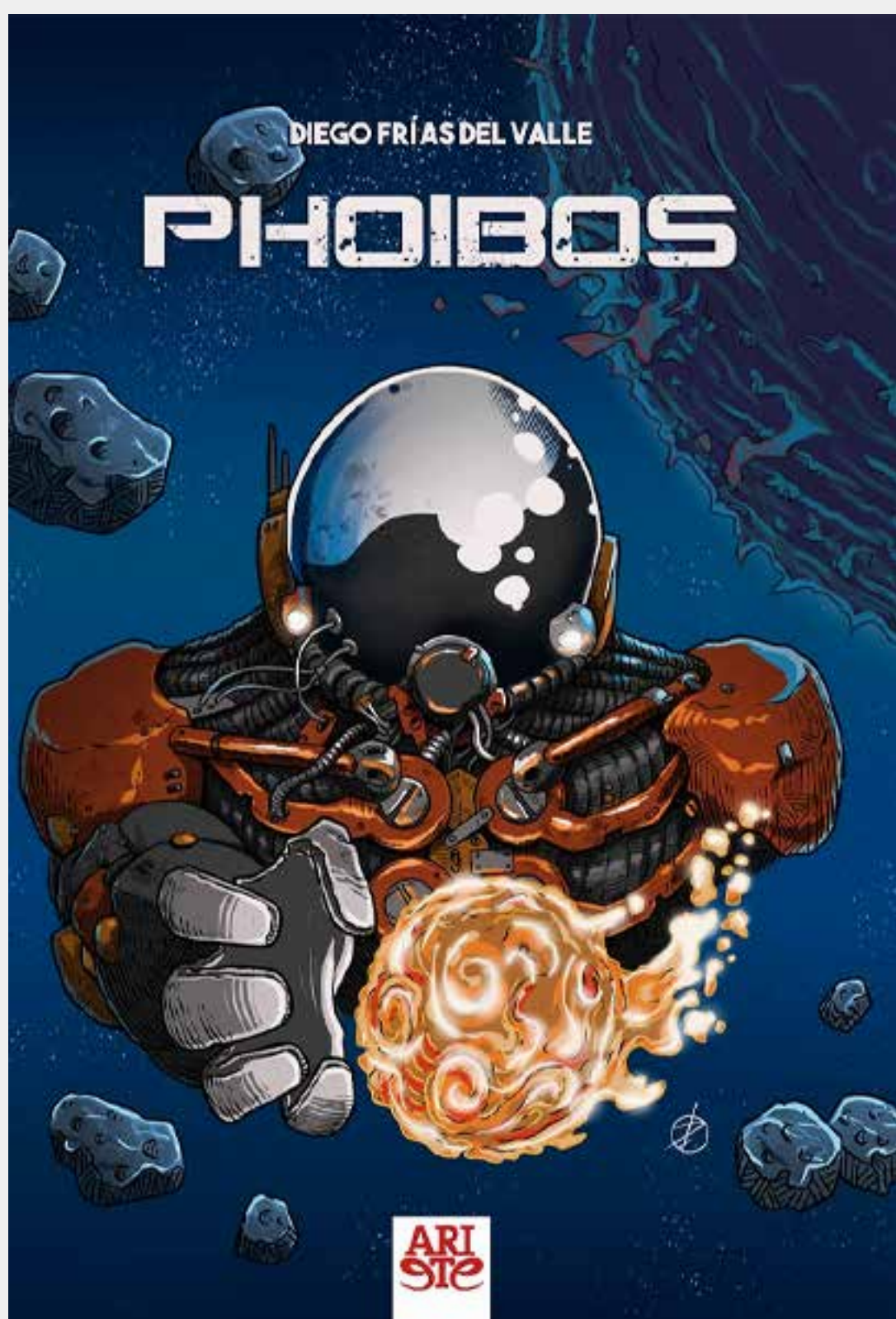
Un argumento bien pensado, ubicado en el año 2032 deja ver una sociedad en que, aunque en teoría todos saben su papel, lo cierto es que oculta muchas cosas. Nuestros protagonistas un grupo de jóvenes de distintas tribus del mundo, tienen como principal objetivo defender el telescopio más grande creado por la humanidad. Los conflictos entre naciones hacen de esta labor, un trabajo realmente peligroso, siendo víctimas de distintos ataques. Pero en el transcurso de estos eventos van descubriendo un mensaje, que de ser descifrado sin duda podría ser la clave para conocer el origen de todo el universo conocido.

Bajo esta premisa vamos adentrándonos en una narrativa rica, cuyo planteamiento inicial se va aclarando poco a poco sin ningún hueco de guion, más bien otorga un sentimiento de satisfacción al lector, por cada uno de los componentes de la trama van encajando uno a uno a lo largo de la lectura. Se nota la dedicación en mostrar algo diferente, la selección de los tonos de entintando, junto con el nivel de detalle de los fondos y expresiones hacen de esta obra, un deleite visual. Invita a detenerse en la lectura y observar cada uno de los trazos, tramas, y contrastes. Es realmente grato poder ver la dedicación del autor Pablo Monreal en que cada una de las páginas estuviesen tan bien cuidadas. Esta obra fue impulsada por el Concejo Nacional de Cultura y Artes financiando a su reproducción, y

al notar el resultado formo parte del libro de lenguaje de 6to básico como una unidad completa. El reconocimiento de la calidad de la obra es claro.

#### **Autor**

Pablo Monreal Ilustrador, escritor, y arquitecto, Pablo trabaja en cómics desde 2015 creando sus obras "CARTA PRAT" y "CHAJNANTOR", ambas han sido reconocidas por el gobierno de Chile con la financiación "Fondart" en los años 2015 y 2016. Ambas obras han aparecido en libros de escuelas públicas de todo el país. Actualmente, está trabajando en el desarrollo de series animadas para sus obras.



## PHOIBOS

Autoría / Ilustraciones. Diego Frías  
Editorial. Ariete

Género. Aventura / Ciencia Ficción

120 páginas

Año 2018

Formato. Tapa blanda, impresión  
blanco y negro

Dimensiones. 150 x 260 x 6 mm

Peso. 192 grs.

ISBN 978-956-7798-02-5

## Sinopsis

Todo comienza con el Dr. Duncan que en el año 2518 se despierta de un coma (período prolongado de inconsciencia provocada por enfermedad o lesión), a la deriva y fuera del planeta de tierra, su única compañía "la nave en la cual trabajaba". Esta nave era un laboratorio dedicado a la Bio-Algoritmia, una ciencia que busca la programación de las células humanas con el fin de eliminar las enfermedades y de esta manera lograr que el ser humano pueda "evolucionar" a una especie libre de enfermedades. Sin embargo, algo sale mal y el Dr. Duncan se percató de los resultados de una tragedia, tanto él como la nave se encuentran completamente aislados del resto de la humanidad. Utilizando su experiencia y sobre todo su ingenio, tiene un único y apremiante objetivo claro: Sobrevivir.

Buscando más sobrevivientes de la tragedia, se ve abrumado por la agobiante sensación que sólo una persona a la deriva en el espacio puede sentir.

De pronto... entre todos estos momentos realmente difíciles, encuentra una forma de vida; algo que jamás se hubiese imaginado y, a partir de ese momento su situación desolada, cambia drásticamente.

Así comienza esta historia; la cual nos hace cuestionarnos sí, ¿hemos limitado a los autores de cómics a ceñirse siempre en un estilo tan definido con los años?... En este caso el autor utilizó una narrativa no tan descriptiva ambientalmente, pero centrada en el presente, en las sensaciones de cada momento y con un aporte visual que nos puede transportar a su historia.



### Autor

Diego Frías del Valle (1985). Arquitecto de profesión e ilustrador autodidacta de Chile.

Como casi todos los arquitectos e ilustradores, dibujo desde que tienen memoria. En 2017 decidió llevar su afición al dibujo por un camino más profesional. Desde entonces comenzó a dibujar todos los días.

Su pasión es: "Crear mundos de fantasía futuristas, y contar historias a través de sus personajes".

Esto le llevó a crear el cómic PHOIBOS. Sus intereses artísticos van desde la ilustración, a los cómics, pasando por el manga, y el desarrollo de sus propios personajes. Sus géneros predilectos son la ciencia ficción, fantasía y ciberpunk.

### Diseño gráfico del cómic

Para el lector conocedor de lo que se considera cómic, sin duda se sorprenderá con esta obra. Conocer el trasfondo de la creación de la obra nos deja claro que las habilidades de este autor emergente son muy notables. Lo primero que podemos notar es un estilo de trazos que muy definidos en blanco y negro.

El autor comenta: "Cree esta obra como un reto personal; al dibujar una página diaria sin bocetos previos, solo tinta directa". Dejando plasmado en estos dibujos... ¡Una manera de narrar impactante que atrae desde el primer momento!

La mayoría de las obras muestran planos, para dar una idea general del ambiente y aportar detalles que no son necesarios leer en viñetas. Sin embargo, casi la totalidad del arte de Diego Frías es en un plano cerrado, acercándonos al protagonista de esta obra, dando la sensación de que estamos junto a él experimentando lo que sucede y no simplemente como un mero espectador. A lo largo de la his-

toria se percibe lo bien pensado del concepto. Con detalles que desde luego reflejan investigación, y múltiples referencias a la cultura pop que los más conocedores y amantes del género de ciencia ficción podrán notar.

"Los escritores de cómic presenciamos ¡una nueva forma de contar historias!, estamos en constante evolución, valoramos a los autores que se atrevan a salir de los cánones establecidos por la costumbre, que impriman en sus trazos su marca, su estilo, eso que solo se consigue mediante el arte de un cómic". Germán Valenzuela, Editorial Ariete.



## PHOIBOS

Autoría. Luis E. Saavedra  
Ilustraciones. Christian Morales  
Editorial. Altair Films  
Género. Ciencia Ficción  
30 páginas  
Año 2018  
Dimensiones. 220 x 220 mm  
Derechos disponibles:  
Para todos los idiomas  
ISBN 978-956-7798-02-5

“Altair y la luz del poder” es una Novela Gráfica infantil de ciencia ficción y fantasía para niños jóvenes lectores que toma la mitología de los Selknam y la Patagonia para presentarla de una forma entretenida y dinámica a través del dibujo, Cómic digital y un juego promocional para smart phones. La historia se compone de 6 capítulos independientes de 36 páginas. cada uno, un compilatorio de lujo y una edición especial de 36 páginas que edita los sketches producidos para la novela.

En los fríos parajes de la Antártida chilena, una gran civilización ha logrado perpetuarse gracias a la construcción de Ciudad Cúpula, gigantescos domos conectados entre sí por extensos túneles y pasillos. Moderno, ordenado y seguro lugar donde miles de habitantes coexisten encerrados tras gruesos ventanales por los cuales se avizora una gran explanada de nieve cuyo horizonte parece imperceptible.

Aquí vive Altair, Obrero Mecánico de cercanos 18 años que posee ciertas destrezas en la reparación de Motos Aereovolantes y una extraña capacidad para soportar bajas temperaturas. Inquieto y curioso, vive las torpezas propias de un joven en proceso de maduración que se niega a responsabilidades mayores. Junto a Celephais, su gran amigo, disfrutaban de la velocidad y rebasar los límites impuestos por el Estado Supremo, régimen totalitario cuya personificación toma cuerpo a través de los Vigías, máquinas diseñadas y armadas con dispositivos de control para mantener el orden y la estabilidad.

Este estado maneja la economía, la salud y la energía y también lo que hace cada uno de los habitantes. El brazo derecho del Estado Supremo se llama Octavia, una atractiva joven con extraordinaria destreza en las artes marciales. Es implacable y decidida, aunque esta sea una careta que oculta a una muchacha llena de dudas e inseguridades, a su mando están todos los

Vigías de la ciudad. Ciudad Cúpula está conectada con la profundidad de la nieve donde se encuentra la energía necesaria para su funcionamiento, minerales y petróleo que muy pronto acabarán. Los únicos que pueden salir de Cúpula son los Obreros Mecánicos y sólo para reparar grietas o daños provocados por las Serpientes Blancas, exresidentes ahora clandestinos que han aprendido a vivir en la nieve movilizándose de lugar en lugar con diestra facilidad. Quieren tomar el dominio de la energía por medio de la violencia, el Estado Supremo sabe de infiltraciones y motines.

Anticipando las tormentas aparecen Los Errantes, pequeña comunidad de seres que cabalgan Llamas de grueso pelaje en busca de un cobijo cercano a la ciudad. Nadie ha podido ver sus rostros bajo el envoltorio vestuario que portan. Pacíficos y enigmáticos, se han negado a ser parte de Ciudad Cúpula. Se dice que cuando se enfilen hacia el horizonte, será el comienzo del fin. El Abuelo de Altair debe entregarle una Esfera Luminosa llamada la Luz de Poder en el momento en esté por cumplir la mayoría de edad y en que los Errantes se enfilen mirando hacia el horizonte. Es el único familiar que le queda después de la extraña muerte de sus padres, una connotada pareja de científicos que buscaba energías alternativas. El Estado Supremo sabe de la misión del Abuelo y conoce las condiciones particulares de Altair, está esperando ansioso el momento de la entrega. Altair irá por las respuestas de un pasado cuyo presente es solo una gran quimera que debe desentrañar, en un viaje hacia un lugar inesperado y guiado por sus emociones, amigos y la Luz del Poder. Un lugar que tendrá las respuestas definitivas sobre su origen y deberes al descubrir poco a poco que es el último descendiente de la tribu de los Selkman y el encargado de asumir la responsabilidad sobre su pasado como habitante de las tierras del fin del mundo destruidas por la ambición del hombre. Es también el lugar que necesita el Poder Supremo para seguir perpetuando su mandato.

## **SOBRE LOS AUTORES**

LUIS E. SAAVEDRA / Ilustrador e Historia

Establecido el 8 de junio de 1975, Diseñador Industrial PUCV, capturado por la animación, películas, comics, heavy metal, croquis y diseño hasta el día de hoy y creador de esta saga. Como no he podido hacer la serie de animación de "Altair", comencé a dibujarla y llevarla a una novela gráfica infantil de ciencia ficción y fantasía contenida en un hermoso libro definitivo y empastado de lujo gracias a mi familia de impresores. Complementando mi interés en lo audiovisual he desarrollado varios proyectos de animación educativos desde el concepto del "storytelling" y si pudiera resumir mi trayectoria, sería gracias a Joseph Campbell que escribió: "Y así, cada uno de nosotros comparte la prueba suprema - lleva la cruz del redentor -; no en los brillantes momentos de las grandes victorias de su tribu, sino en los silencios de su desesperación personal."

CHRISTIAN MORALES / Adaptación & Guion

Comunicador Audiovisual Magister en escrituración de guiones y libretos Universidad Autónoma de Barcelona. Diplomado en fotografía, escuela de Arte Universidad Católica de Valparaíso. Escritor de los libros "Valparaíso no patrimonial" partes 1, 2 y 3 Editorial Ocholibros. Guionista novela gráfica "Hijo de ladrón" Editorial Ocholibros. Escritor de "La historia de los Titanes del Ring" Editorial Ocholibros. Guionista serie ilustrada "Altair y la luz del poder". Escritor libro "Sin Rollo" RIL editores y "Máquinas celibatarías" Editorial Tiempo Nuevo. Guionista película "El rey de San Gregorio", series documentales para TV "Marginales", "Las 4 vidas de Aniceto", "Pesquisa" y "De puños y letras". Ganador de varios premios y fondos concursables



## CONDORITO

Autoría. Autoría. René Ríos (Pepo)

## RESUMEN

Condorito es conocido a través de una revista de comics que lleva su nombre, además de cientos de periódicos que publican su tira cómica. Es leído y querido por sus fans, hombres y mujeres, niños, jóvenes y adultos. Condorito fue creado por René Ríos, más conocido bajo su seudónimo Pepo. Su primera aparición (1949) fue en la Revista Okey, en la que sólo era un personaje más entre muchos otros. World Editors es el Licensor de Condorito a nivel mundial. Lanzaron su primer programa de licenciamiento durante el 2011 con su propia guía de estilo.

## HISTORIA

La primera publicación de una historieta de Condorito fue en el número 1 de la revista Okey, propiedad de Zig-Zag editorial de Chile, el 6 de agosto de 1949.

La idea de René Ríos Boettiger, seudónimo Pepo, de crear a Condorito fue después de ver la película "Saludos Amigos" (1942), de la factoría Disney. En ella, el Pato Donald y Tribilín hacían un viaje simbólico por Latinoamérica, donde encontraban personajes que se suponía representaban los países visitados: Argentina, Perú, Brasil, México. Chile estaba representado por un pequeño avión: Pedrito, nombre que era un homenaje al presidente de entonces, Pedro Aguirre Cerda. En el filme, el avión Pedrito trata de cruzar con gran dificultad la cordillera de los Andes para llevar la correspondencia a Argentina. Pepo encontró insólita y paupérrima la forma en que estaba representado Chile, así que, indignado, se puso a trabajar en un personaje que fuera más representativo y que debería encarnar al chileno corriente. Para ello, se inspiró en el cóndor de los Andes, ave que figura en el escudo nacional de su país. Durante las ediciones de

la revista Okey, se dotó a Condorito de un contexto real en una ciudad ficticia, Pelotillehue, junto a familiares y situaciones más cercanas a la gente. Para 1955, fecha de la aparición de la primera recopilación de chistes de Condorito, el personaje ya tenía el aspecto definitivo. Como publicación, Condorito apareció el 21 de diciembre de dicho año. La tira cómica Condorito tiene un formato característico por el cual se ha editado desde sus orígenes en una gama específica de colores que solo incluyen el rojo, el marrón, el rosado, el negro, el blanco, el gris y, de vez en cuando, el verde.

#### LINEA DEL TIEMPO

1949 - Primera publicación de una historieta de Condorito en el número 1 de la revista Okey (6 de agosto de 1949);  
1955 - Primer número de la revista Condorito, el personaje ya tenía su apariencia definitiva;  
1961 - Condorito pasó a publicarse dos veces por año. Desde el número 7 hasta el número 82 se llamaron Condoritos "numerados" por llevar su numeración destacada en la portada;  
1962 - El libro número 9 de Condorito estuvo dedicado al Mundial de fútbol realizado ese mismo año en Chile;  
1974 - Salieron los primeros productos relacionados con Condorito, en libros para colorear;  
1975 - En febrero de este año salió la primera recopilación de Condorito, llamada Especial Condorito: Clásicos de la historieta. Para la Navidad de 1975, salieron los primeros juguetes de Condorito: unos muñecos de Condorito y Coné;  
1976 - Los derechos internacionales de Condorito son adquiridos por Editors Press Service, una subsidiaria de Evening Post Publishing Company;  
1977 - Salió la primera edición internacional de Condorito, en Argentina. También en 1977, Editorial

América y Bloque Dearmas inician la publicación de la revista en Venezuela y Colombia;  
1979 - Sale a la venta la primera de una serie de ediciones extraordinarias de excelente calidad y en tamaño gigante con tapas duras y dimensiones de 32 x 21,5 cm, salvo una, (Condorito Campeón) de dimensiones 26 x 18 cm. La colección tenía por título Selección de Oro de la revista Condorito, y se compuso de los siguientes once números, cada uno de ellos de 64 páginas;  
1980 - Esta década fue considerablemente, la mejor época de Condorito: A partir de la primera edición de 1980, Condorito se transforma en una publicación bimestral.  
1982 - Apareció la primera edición no hispana de Condorito, publicada en Brasil;  
1983 - Condorito se publicaría regularmente en formato de revista mensual, y lo haría hasta el año de 1989.  
1986 - Salieron las primeras ediciones especiales.  
1987 - Se publicó el primer Libro de Oro, que, a partir de 2004, se convirtió en el Libro Gigante de Oro y desde 2006 incluye puzzles para resolver llamados Condoripuzzles.  
1988 - Aparece Juegos Condorito, una publicación trimestral.  
1989 - A partir de este año hasta 2019, la revista Condorito se publica cada quince días.  
2009 - A partir de este año, a través de un proyecto creado y liderado por Televisa Ecuador, se puso en marcha la internacionalización de Condorito con una alianza para su venta con los periódicos más importantes de Norte y Sur América, actualmente Ecuador, Colombia y México lideran este nuevo lanzamiento del personaje, con un tiraje anual de 14 000 000 de ejemplares, distribuidos en estos tres países.  
2013 - En un nuevo giro de distribución conjunta con periódicos ha logrado posicionar a Condorito como la revista de historietas más leída en Colombia, a través del periódico Q'Hubo, y se proyectan para los siguientes meses otros importantes lanzamientos en la región. También se publican edicio-

nes especiales con el nombre de Condorito Colección, que recopilan varias historietas clásicas del personaje. Las páginas de las revistas de Condorito regular son actualmente de un papel más brillantes y suaves que las de un Libro Gigante de Oro, cuyas páginas son opacas y ásperas. Todo lo anterior ha sido reconocido por el prestigioso Instituto Tecnológico de Monterrey, que ha hecho de este proyecto un tema de estudio en sus maestrías de marketing, como una forma exitosa de reposicionar una marca.

2019 – Condorito, el pajarraco más querido del mundo, cumplió 70 años. Sus aventuras han hecho reír a millones de personas durante generaciones y lo seguirán haciendo.

Después del cierre de Editorial Televisa Chile el 20 de febrero de 2019, la revista deja de editarse quincenalmente. En marzo de 2019, la empresa mexicana Televisa decidió dar por caducada la licencia que su editorial tenía sobre Condorito.

2020 - Condorito vuelve a publicarse por la empresa editorial World Editors Chile en octubre de este año bajo un compilado de varios volúmenes llamado Las mejores historias de Condorito, al que se sumó a partir de enero de 2021 un segundo compilado de ocho volúmenes titulado Lo mejor de Condorito.

## ADAPTACIONES A OTROS MEDIOS

En los años 1980 Condorito llegó a tener mini episodios animados que fueron transmitidos por el programa sábado gigante. Los episodios tenían música y efectos de sonido, pero los personajes no hablaban. La serie era una coproducción de Televisión Española y la Corporación de Televisión de la

Universidad Católica de Chile. También durante la década de 1980, hubo unos helados de agua y otros de crema llamados "Condorito" y "Coné", bajo licencia oficial y producidos por la empresa Bresler. Los helados de agua tenían el mismo color rojo característico de la camiseta que visten ambos personajes.

En 1984, la compañía de helados Bresler lanzó una promoción llamada «El Banco de Pelotillehue» donde podía canjearse una colección de monedas de plástico con la imagen de algunos personajes de la revista.

A principios de la década de 1990, Condorito apareció en un comercial de Coca-Cola. Por esa misma época, Calaf produjo golosinas relacionadas con Condorito y Coné.

A comienzos de la década de 2000, se lanzó al mercado un vino con los nombres de algunos personajes de Condorito, bajo licencia oficial. Los vinos disponibles fueron el "Garganta de Lata" (Vino tinto, en botellón de litro y medio con tapa rosca) y el "Yayita" (Vino blanco) producidos por "Viña San Guchito" (nombre real del viñedo). Su calidad no logró mayor relevancia, pero hasta hoy son considerados objeto de culto por parte de los fanes de Condorito. Hace algunos años se empezó hacer un piloto de una serie de TV Condorito, con actores de verdad y Condorito en animación 2D tradicional, pero su costo fue muy alto y no la concretaron, a pesar de la gran expectación y publicidad que hicieron los medios chilenos en ese tiempo.

En la actualidad World Editors es la empresa encargada del merchandising de la historieta, y mediante su licencia se venden diversos productos ligados a Condorito y sus personajes, tales como toallas, calzoncillos, cuadernos, pantuflas, baberos, cartones de lotería, despertadores, cuchillos, sandalias, vasos de vidrio, entre muchos otros.

El 26 de mayo del 2013, en el marco de Comic Con Chile 2013 se realizó el lanzamiento de la aplicación móvil de Condorito para el mercado americano. La aplicación permite descargar chistes sema-

nalmente en español, portugués e inglés, tanto en páginas a todo color como en el color clásico de la revista. La aplicación fue desarrollada por la empresa chilena Mingga Labs para App Store y Google Play. Esta aplicación es considerada la primera aplicación chilena de historietas para teléfonos inteligentes y tabletas. En 2017 se estrenó la película Condorito: la película. Las tiras cómicas de Condorito han sido distribuidas en Estados Unidos a través de su sitio oficial Condorito USA, ofreciendo un chiste semanal a sus suscriptores y lectores en español. En ese mismo año, se lanzó una nueva colección con las empresas COPEC (estación de servicio), llegando a comercializarse más de 1.000.000 de revistas promocionales.

#### ¿QUÉ OFRECE LA MARCA?

Más de 69 años de historia con un amplio conocimiento en 3 generaciones diferentes que crecieron con las aventuras de nuestros personajes. Presencia regional en toda Latinoamérica, transversal para grandes y chicos, sin distinción de clase social o género, con una gran variedad de personajes que lo hace ser coleccionable. Todos los licenciados tienen historias de éxito con nuestra marca. Adaptabilidad y flexibilidad a los nuevos tiempos, rapidez en toma de decisiones, que en el resultado para todos nuestros licenciarios y licenciados es una tremenda oportunidad. Los diseños se pueden desarrollar en conjunto.

Apoyo de la matriz con todas nuestras redes sociales, Sinergia entre los licenciarios para potenciarnos de manera continua y formando equipos de negocios, estables y robustos.

#### CONDORITO Y EL FUTURO

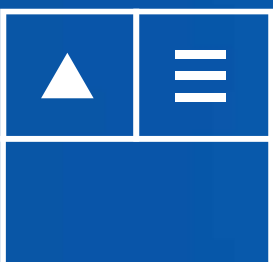
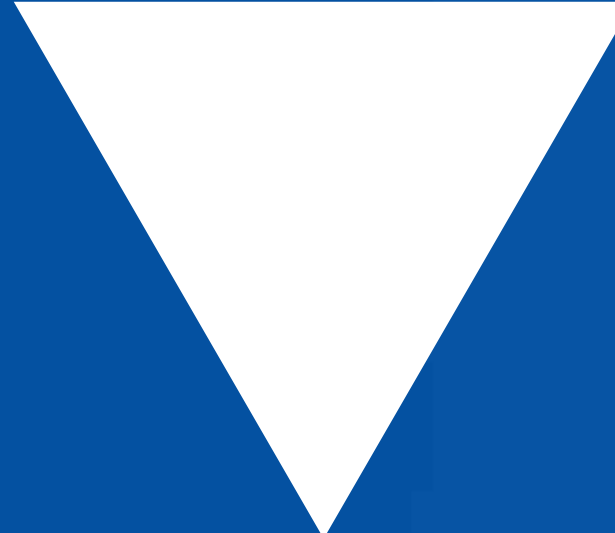
Realizamos una prueba de nuevo Condorito para el mercado niños, y exhibidos en cartoon Network, bajo el nombre de la serie Condorito Jr.

Ahora estamos preparando la segunda película y otras series familiares.

Realizamos revistas customizadas a distintos tipos de clientes, contamos con Condorito y personajes como embajadores de marca.

En la actualidad la marca está muy bien posicionada para la región sudamericana, contando con productos en Perú, Ecuador, Colombia y una alianza con TWO M CONTENTS SPA para la distribución de la marca en ASIA.

En estos 72 años de vida, seguimos muy fuerte y trascendiendo en las nuevas generaciones del continente, por lo cual nuestro personaje seguirá por muchos años más, divirtiéndose con sus historias de los personajes más famosos como Condorito, Yayita, Pepe Cortisona, Don Chuma, Ungenio, Garganta de Lata, Huevo Duro, Perro Washington, Loro Matías, entre otros.



PUBLISHERS CHILE  
FRANKFURTER  
BUCHMESSE 2021



CHILEAN  
DELEGATION  
20-24 OCTOBER

