

MÁS ALLÁ DEL AGUA Y DEL FUEGO. DISTOPÍAS Y REFERENCIAS INTERTEXTUALES EN *JUAN BUSCAMARES* DE FÉLIX VEGA

*Beyond Water and Fire. Dystopias and Intertextuality References
in Juan Buscamares by Félix Vega*

DAVID GARCÍA-REYES
UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN (Chile)
mangarcia@udec.cl

MARTA FERNÁNDEZ RUIZ
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA (España)
marta.fernandez.ruiz@citm.upc.edu

Resumen: la presente investigación aborda la génesis de la novela gráfica *Juan Buscamares* (1996-2003) de Félix Vega y rastrea algunas de sus matrices creativas. La obra, publicada originalmente en cuatro volúmenes, ofrece un relato distópico con intertextualidades y elementos de la cultura incaica, junto con una enorme referencialidad caracterizada por manifestaciones precedentes de la cultura popular y la ciencia ficción. El volumen integral (2017) permite indagar sobre cómo en el cómic se presentan, en clave latinoamericana, cuestiones vinculadas a la confrontación entre discursos autoritarios y hegemónicos. También brinda la posibilidad de reflexionar sobre la representación de los roles de género y del cuerpo femenino.

Palabras clave: distopía postapocalíptica, cómic chileno, roles de género, sincretismo cultural, Félix Vega

Abstract: This research addresses the genesis of Felix Vega's graphic novel *Juan Buscamares* (1996-2003) and keeps track of some of his creative features. The work, originally published in four volumes, offers a dystopian story with intertextualities and elements of the Inca culture, as well as high doses of referentiality characterized by preceding manifestations of popular culture and science fiction. The edition that gathers the four volumes (2017) allows us to investigate how comics present, under Latin American lenses, issues that are linked to the confrontation between authoritarian and hegemonic discourses. A gender-wise review of the graphic novel can lead to a reflection on the representation of gender roles and the female body.

Keywords: Postapocalyptic Dystopia, Chilean Comic, Gender Roles, Cultural Syncretism, Félix Vega

El futuro es espacio,
espacio color de tierra,
color de nube,
color de agua, de aire,
espacio negro para muchos sueños,
espacio blanco para toda la nieve,
para toda la música

Pablo Neruda, *Memorial de Isla Negra* (1964)

Introducción

Editada originalmente a finales de los años noventa del siglo pasado, *Juan Buscamares*¹ es obra del historietista chileno Félix Vega Encina (1971). La novela gráfica² apareció primero en cuatro álbumes que se publicaron entre 1996 y 2003, primero en blanco y negro por medio de la revista de cómic chilena *Bandido*, y a partir del tercer volumen de la saga entintado en color y publicado por Norma Editorial en Barcelona. El periplo de la obra es un reflejo del propio tránsito profesional de Vega desde Santiago de Chile a Europa, concretamente a la ciudad condal en la que se establece profesionalmente a finales de los años noventa. Parte del valor del color en la obra tiene mucho que deberle a Óscar Vega Etcheverry (1945-2007), brillante acuarelista y uno de los creadores de la historieta chilena *Mampato* (1968) junto a Eduardo Armstrong y Themo Lobos. Conocido artísticamente como Oskar, es el padre de Félix y responsable junto a su hijo del color de *Buscamares*. Por esta razón no resulta rara la predisposición de Félix Vega por el medio secuencial desarrollado desde su infancia, ambiente propicio al que hay que sumar que su madre Ana María Encina Lemarchand también fue artista plástica. Un recorrido lógico para estudiar Artes en la Universidad Católica a finales de los años ochenta e inicios de los noventa del siglo pasado. No obstante, la educación reglada no colmó sus expectativas y a pesar de su juventud, Vega fue prosperando profesionalmente en el mundo de la ilustración y el cómic.

A finales de los noventa, ya instalado en Barcelona junto al proyecto de *Buscamares*, consolida los primeros progresos de su carrera profesional, donde se destaca su labor como ilustrador para publicaciones como *Playboy*, gracias a la cual entabla una productiva colaboración con el guionista Enrique Sánchez Abulí. Con este connotado creador publica los álbumes *Asesinos Anónimos* (2005), *María Dólaré\$* (2006) y *Las dos sonrisas* (2012), volumen que recopila las narraciones eróticas de Sánchez Abulí dibujadas por Vega. De forma individual sobresale la por ahora inconclusa, inclasificable e irreverente serie de

¹ Para dinamizar la lectura, a partir de este punto, nos referiremos a la novela gráfica como *Buscamares*.

² Desde que ideó el conjunto, Vega asumió la idea de una narración autoconclusiva y más de veinte años después del comienzo de su publicación, a todos los efectos nos encontramos ante una novela gráfica integrada por cuatro álbumes.

ciencia ficción *Face* (2005) junto con los dos volúmenes de *Duam*, publicados entre 2009-2010 en Francia, narración figurativa protagonizada por una singular *machi*,³ en la que Vega reescribe tradiciones de la cosmogonía mapuche en clave pop junto a otros notables trabajos que publica en Chile y Europa con gran aceptación y reconocimiento, al aunar grandes cualidades estéticas e interesantes aproximaciones insertas con frecuencia en la “fantaciencia”.⁴

Buscamares se plantea como un relato secuencial distópico en el que el planeta Tierra se encuentra al borde del colapso. Oposición negativa de lo utópico, la distopía expuesta en la novela gráfica surge a partir de una crisis ambientada en un lugar de creciente hostilidad (Alonso et al., 2005: 30). En esta división entre lo utópico y lo distópico, esta última se caracteriza en el hecho de que “una vez franqueada la distancia que separa la representación ideal de la real, los opuestos se identifican. Utopía y distopía son, en el fondo, una misma cosa” (Núñez Ladevéze, 1985: 51), lo que evidentemente son las tenues líneas de separación que también se manifiestan en la obra de Vega. Sin definir cronológicamente este tiempo futuro, la situación global que describe proyecta la devastación de toda forma de vida. En este contexto postapocalíptico, deudor de clásicos de la ciencia ficción como la saga *Mad Max* (1979-2015) de George Miller o la novela *A Boy and his Dog* (1969) de Harlan Ellison y el film homónimo (1975) de L.Q. Jones, Juan Buscamares aparece como un misterioso personaje que va a adquirir trazas mesiánicas. El mensaje crítico de la novela gráfica señala las agresiones humanas al medio natural y ahonda en esa voluntad de afirmarse dentro de las corrientes políticas de la ciencia ficción, lo cual confirma la capacidad anticipatoria del género, que “se divide a su vez en varios tipos: anticipaciones tecnológicas, científicas, sociales y un largo etcétera, del que destacamos hoy las anticipaciones políticas con vertiente tecnológica (Mora, 2008: 344).

Además, en el desarrollo de la narración se suceden múltiples referencias a la cosmovisión y a los rituales incaicos. Un viaje por el tiempo y el espacio que nos llevará a la extensa región andina en los tiempos de la conquista, a la lucha entre los conquistadores españoles y el imperio inca y, posteriormente, a este desolado futuro en el que parece que se ha convertido esta región del mundo. La representación de roles de género se va desplegando a lo largo de todo el relato y permite analizar cómo la obra configura un sesgo determinado en torno a la caracterización de los personajes dentro de la narración. Vega asume muchos riesgos y se reafirma en lo que Ana Merino define como la posición del creador de cómics, en este caso ocupando la totalidad creativa del proyecto y erigiéndose en:

³ Persona que ejerce la medicina tradicional mapuche y que puede ser mujer o hombre, quien desarrolla también un rol espiritual dentro de las comunidades mapuches, una posición de poder y respeto.

⁴ Aceptación surgida en Italia para referirse a la ficción científica, ofrece matices más propicios en obras como *Juan Buscamares*, pues además del colapso civilizatorio, la obra de Vega también expone tramas y circunstancias que se pueden inscribir dentro del género fantástico.

un intelectual masivo y popular. Masivo, porque su obra se difunde en el contexto de la cultura de masas, y sigue sus pautas, y tiene una dependencia clara de las tecnologías de dicha cultura. Popular, porque se formula en el espacio de lo artesano y con herramientas tradicionales, papel, tinta, plumilla, lápiz. (Merino, 2003: 13)

En torno a esta idea y a los atributos mutantes del cómic como manifestación cultural, se puede encontrar una reflexión anterior, ya apuntada por Néstor García Canclini (1990), en la que la historieta converge entre manifestaciones visuales y escritas, entre lo que se considera alta cultura y cultura popular, acto de creación artesano de producción seriada y distribución masiva. Por eso, resulta interesante ver las diferentes lecturas que se pueden hacer de la novela gráfica de Vega, las mismas se encuentran muy influidas por su naturaleza híbrida, jalonada por corrientes y cultos sincréticos, muy vinculados a creencias insertas en corrientes *New Age* junto con una adaptación libre de la cosmovisión incaica que subraya la importancia del personaje femenino de la niña *capac cocha*,⁵ una especie de hechicera/o con cualidades chamánicas, que en el relato son enviados al futuro con una misión: restituir y sanar a un mundo desértico y estéril, junto con encontrar a su compañero, elegido para salvar los desolados paisajes en los que se ha convertido la geografía de los antiguos incas.

En un primer momento Félix Vega comienza el *Buscamares* en Chile. Al margen de consideraciones sobre el relato, hay que subrayar que este cómic es un trabajo técnico y estéticamente excepcional, en tanto evidencia el enorme virtuosismo como dibujante del creador chileno y una potencia visual de gran plasticidad pictórica que presenta algunas de las mejores imágenes facturadas por el noveno arte en América Latina. Se puede afirmar que la obra es el trabajo más complejo de Vega hasta la fecha, alumbrado en lo que es su consolidación profesional como joven historietista sudamericano, proceso del cual sale convertido en un reputado artista gráfico, afincado ya en Europa. En *Buscamares* transita por variados espacios en un ejercicio de enorme proyección en la que se va decantando un proceso creación, una inducción al trance y a la génesis de su narración figurativa. Por todo ello, *Buscamares* conforma sin duda una de las novelas gráficas de ciencia ficción de mayor singularidad en el contexto latinoamericano, impregnada de características que definen su hibridez cultural en una narración trascendental para entender el género y la producción reciente del mismo. Lo anterior realza la importancia de la obra de Vega, puesto que no es frecuente encontrar en la producción coetánea de historietas de esta época en Sudamérica una propuesta de esta índole. De esta manera, lo que sí se produce es una conexión con una producción abundante dentro de la ciencia ficción de la Región en la colosal producción del guionista argentino Hugo Germán Oesterheld con artistas como Francisco Solano López o Alberto Breccia, e incluso entronca extensivamente con una tradición retomada en la producción secuencial de las obras

⁵ Los “capac cocha” eran niños elegidos que eran sepultados en las cumbres de los Andes como ofrendas humanas al dios Viracocha (Huiracocha), divinidad de la creación de los incas.

firmadas por el guionista chileno Alejandro Jodorowsky en colaboración con Manuel Moro, Juan Giménez, Silvio Cadelo, Georges Bess, Víctor de la Fuente, Jean-Jacques Chauvin, François Boucq y, sobre todo, con Moebius.

La presente investigación tiene el objetivo de arrojar luz sobre las principales matrices creativas de *Juan Buscamares* (1996-2003) de Félix Vega desde una serie de facetas analíticas: el estudio de la práctica intertextual en relación a las implicaciones factuales y lecturas poscoloniales, la verificación de los rasgos distópicos que desembocan en aquellas vertientes de ficción climática y posthumanismo, y el análisis de la representación de género y del cuerpo de la mujer. Para llevar a cabo lo anterior se procede a examinar el contenido visual, narrativo y discursivo de los cuatro volúmenes de *Juan Buscamares* y a analizar de manera crítica los aspectos esenciales de su matriz creativa.

Una novela gráfica en los márgenes del mundo

Buscamares se estructura en cuatro libros o volúmenes, que se disponen ordenados en cuatro actos asociados a los elementos más primarios de las culturas y las civilizaciones humanas: “El agua”, “El aire”, “La tierra” y “El fuego”. Ahora bien, Vega en la edición integral de la novela gráfica despliega a modo de prólogo la alusión a dos circunstancias (Vega, 2017: 5-6) que proporciona información clave al lector y desvela la figura de los *capac cocha* a partir del descubrimiento en 1954 de la momia del niño inca de ocho años conservado en la cima de *Apu Wamani* o *Cerro del Plomo*, a unos noventa kilómetros de la capital chilena. Enterrado entre la nieve parecía sumido en un letargo de siglos. Los arrieros que hicieron el descubrimiento lo vendieron al Museo de Historia Natural de Chile. La peculiaridad de una de las viñetas es la vista del esqueleto de un enorme roccual norteño que preside el citado museo, en esa imagen se autorretrata Félix Vega siendo niño con su familia cuando visita el museo. El cetáceo también es otra pista más que alimenta la curiosidad del protagonista.

A lo largo de las cuatro partes de la versión integral inserta nuevas páginas que favorecen la narración y sobre todo la unicidad estética del conjunto. Dentro de esa unicidad narrativa y estética se despliegan una serie de rasgos recurrentes dignos de mención. El primero de esos rasgos es la crisis climática. En “El agua”, Vega además de forma muy lírica ofrece al lector una viñeta que ocupa la página entera, es el suelo del desierto craquelado y un caparazón marino. Pero lo más significativo es un cartucho de texto en la parte superior:

Los hombres blancos jamás se detendrían. Arrasarían la tierra, las selvas, los cielos y los mares hasta convertir a la “Pachamama”, la Madre Tierra, en un desierto seco y estéril. A ese infierno, a ese mundo muerto del futuro, te enviarían a ti, hijo del sol y de la cruz. (Vega, 2017: 8)

Este texto anuncia y prefigura el origen de Juan y su sentido último (Vega, 2017: 187-188). Ya aparecía originalmente en el volumen de “El fuego” y el historietista chileno introduce en el libro integral este párrafo para favorecer el dinamismo del

relato. El marcado contexto postapocalíptico no se llega a explicar más que por lo que se intuye como un proceso de agotamiento de los recursos y de crisis climática. El mundo desértico de *Buscamares* es un mundo hostil lleno de violencia en el que los personajes vagan en busca de agua sin otro aparente objetivo que sobrevivir. Aunque pronto surgirá la esperanza, encarnada por el fanatismo o por el mito que encarna Juan Buscamares. De esta manera, aparecen comandos militares que tienen como objetivo el agua, pero de los que se ignora en todo momento el porqué de su proceder y sobre todo la rigidez de una estructura castrense jerarquizada sin objetivos aparentes, sea pacificar, conquistar, defender o atacar posiciones, puesto que buscan agua y aplican la violencia indiscriminadamente. Estos comandos son una alegoría clara del totalitarismo sufrido por las sociedades sudamericanas a lo largo de las décadas precedentes. Tales brigadas militares actúan como escuadrones de la muerte que buscan su sobrevivencia, ese es su motor para el ejercicio de la violencia a través de la ejecución a distintas personas sin justificación alguna.

A esta crisis climática se unen personajes híbridos y las trazas mesiánicas. La aparición dentro del relato de una secta religiosa configura nexos con la propia naturaleza del contexto, que aplica nuevamente su proselitismo con métodos de imposición violenta muy similares a las empresas evangelizadoras de los conquistadores españoles. Y así se van presentando una galería de singulares personajes de naturaleza trashumante, quienes erran en busca de agua y elementos con los que subsistir. Juan se nos presenta como un misterioso personaje que sobrevive en el páramo trasladándose en su camión, al que llama su barco (Vega, 2017: 16) y así encuentra también a Aleluya, una mujer obligada a prostituirse por su disfuncional y fanática familia a cambio de la preciada agua. En este primer capítulo, Juan comienza a tener ciertas visiones, desde la aparición del Principito —el personaje literario creado por Antoine de Saint-Exupéry, quien se aparece como la encarnación de la conciencia del protagonista y la necesidad de que recupere su identidad— hasta escenas alucinatorias que evocan el salto de un cetáceo en un luminoso día de mar —tal secuencia es una ilusión y lo que ve el protagonista es solo el esqueleto de una ballena en la tierra yerma.

De esa misma tierra se toma un singular personaje conocido como El Bautista, líder religioso e integrista de cientos de personas que le siguen ciegamente y que evoca a San Juan Bautista. Sin embargo, en *Buscamares*, el Bautista aplica el bautismo con los terrones del desierto y al encontrar a Juan le señala como el “Buscamares”, el elegido que los llevará hasta el mar. Tras reencontrarse con Aleluya y salvarla de nuevo, la persistente violencia del mundo en el que viven arrastra a Juan en lo que parece una permanente huida de su destino. Al final del volumen, el lector asiste a la llegada de lo prometido y un diluvio comienza a caer. El líder religioso decide quitarse la vida ante una explosión de violencia de Juan defendiendo a Aleluya.

En el segmento “El Aire”, la lluvia cambia el mundo desértico y aparece un grupo de sobrevivientes que parece liderado por Puck, hábil y excéntrico mecánico. El colectivo está integrado también por Antena, un niño ciego y albino con poderes para captar las señales de radio y que manifestará la necesidad de

recoger a Juan gracias a interceptar unas transmisiones; y Dédalo, personaje que sufre la enfermedad de Scheuermann como evidencia su pronunciada joroba (y que manifiesta una sorprendente capacidad de comunicación con una gaviota llamada Ícaro); o el Señor Cometa, quien carece de extremidades inferiores, por lo que se desplaza con un pequeño globo aerostático y que destaca por sus conocimientos científicos. Todos muestran habilidades fuertemente vinculadas a las biotecnologías. Estas habilidades se complementan para subsistir en un refugio subterráneo. Al rescatar a Juan, Puck afirma: “somos la escoria más olvidada de la tierra” (Vega, 2017: 72), antes de que la tormenta barra la superficie. La alternativa a quedar sumergidos es escapar por el aire con un globo, Juan acepta ir con ellos, pero antes rescatará a Aleluya.

En contraste con este grupo de desheredados, Aleluya se verá asaltada por una banda de violentos criminales liderada por Mara y Hueso. Al final del capítulo Mara, Aleluya y Juan son rescatados por el globo de Puck y los suyos antes de hundirse en el agua. Gracias a Mara, Aleluya no será asesinada por el grupo comandado por la primera. La atracción por Aleluya hace que Hueso y Mara luchan por ella, lo que la sitúa como objeto de deseo y de competencia, una mujer cosificada en un contexto salvaje de depravación y depredación. A lo largo del segmento “La tierra”, se van intercalando por medio de flashbacks algunos detalles de Juan y cómo fue encontrado por un bondadoso ermitaño que viaja en un camión y que le guía por el aciago mundo al que parece que llega desorientado. En esas secuencias, el joven Juan encuentra un ejemplar de *Le Petit Prince* (1943) de Saint-Exupéry, quien será el niño que protagonice muchas sus visiones. Juan, herido en una mano, cae al vacío desde el techo del dirigible. La aeronave se precipita y desciende, hasta aterrizar el grupo en un portaviones al amainar el diluvio. En la zona inferior del portaviones, Aleluya busca a Juan y descubre que se encuentra en uno de los sueños del protagonista. Antena y Mara los encuentran y entendemos que el Principito es en realidad la “cáscara” o imagen humana del parásito que Juan arrastra.

El cuarto y último volumen lo cambia todo, en “El fuego” el relato se redimensiona y adquiere concomitancias en las que se concreta la narración. Es además el volumen donde más se pueden apreciar las trazas mesiánicas y la intertextualidad en torno a las alusiones respecto de la cultura quechua. El lector puede apreciar una apropiación libre de tradiciones quechua. De esta manera se revela la verdadera naturaleza y origen de Juan y el texto infiere una dualidad entre el mundo real asolado por un clima glacial, pues el mar naciente está helado frente al cálido mundo de vigilia que el Buscamares, sumido en un sueño proyecta para disfrute y consuelo de los sobrevivientes que le acompañan, entre ellos Aleluya, Mara, Puck y los demás. En ese mundo hostil un grupo de viajeras llega en un vehículo anfíbio hasta el portaviones, hasta donde han sido guiadas por Ícaro, la gaviota o *cau-cau* en quechua. Al abrir una escotilla se abre un idílico paisaje y después de recorrer la soleada playa, las mujeres recién llegadas ven a Puck y su grupo, junto a Mara y a Aleluya viviendo en pareja, con la segunda embarazada. Mara está convencida de que se trata de una niña fruto de sus relaciones con Juan.

En estas últimas escenas, todos aguardaban la llegada de las viajeras lideradas por Killa.⁶ Tras ser recibidas, la mujer con vestidos y abalorios incaicos les explica que es una *capac cocha*, una viajera de otro tiempo, del mismo modo que lo es Juan, a pesar de su amnesia. Killa argumenta la necesidad de despertar al protagonista que duerme bajo la apariencia del Principito, el ente parasitario que le controla, y desvela que su viaje se debe a que ha de ayudar a Juan en su misión salvadora. Killa entra dentro de otro sueño de Juan. En su dimensión onírica, lo idílico, lo utópico es el sueño que tiene Juan para todos los que le acompañan en ese evocador lugar que habitan en su mente, porque el mundo real es el ámbito de lo distópico que creen haber dejado atrás. Un mundo hostil y violento que está en suspenso y que se encuentra más allá de la compuerta del pasillo del portaviones. Killa le muestra a Juan su pasado en tiempos de la conquista española, se trata a su vez del hijo de Juan, un evangelizador franciscano y de una joven inca. El fraile abusa sexualmente de la muchacha y la deja embarazada. La joven se marcha hacia el sur, cerca del actual Valle Central de Chile, pero pocos años después el sacerdote encuentra a la madre y al hijo (Vega, 2017: 186). El niño mestizo es conocido como “el hijo del sol y de la cruz”, y es sepultado en una *huaca* o lugar mágico para los incas en un punto alto de la cordillera andina. La razón para ser depositado en este santuario es que debe realizar un viaje en el tiempo. Su padre biológico intenta impedirlo, pero el viaje se produce. Aunque en el tránsito, el religioso también es transportado al futuro y se convertirá en el Bautista, no es extraño que la narración le depare un final cruento y descorazonador. Además, el Bautista ha interferido en el trance de Juan y por esta razón arrastra *la huaca*, el ente parasitario, y pierde la memoria. Killa conseguirá que Juan se deshaga de su parásito. El ente que parece el Principito ha estado descontrolado, lo cual modifica el clima y, finalmente, le entrega a Juan una pistola automática y lo fulmina. De repente surge una serpiente del arma que se escapa por el suelo, brotan tallos y, entonces, regresa Juan a su forma humana. Killa cae desmayada, pero en el plano del sueño los tallos conforman una esfera de fuego rojo y los dos *capac cochas* desnudos se funden en un beso tras la liberación del *huaca* y el durmiente retoma su forma adulta. En el trance, Killa también cae en un profundo letargo junto a su compañero de viaje, al que por fin ha encontrado. El cuerpo de la viajera reposa físicamente en un templete custodiado por sus hermanas en el interior del sueño de Juan. Este grupo de mujeres ha acompañado a Killa desde que esta las encontrase al llegar al tiempo futuro. Para evitar que el sueño de Juan termine, sus amigos le depositan en una canoa y empujan la embarcación mar adentro, escoltado por Ícaro, la gaviota, en el cielo y por tres ballenas bajo el mar, casi como una concomitancia velada al tránsito de los muertos de la cosmovisión mapuche. Ese era el modo en el que concluía el cuarto volumen que cerró la saga en 2003.⁷

⁶ Killa o Quilla es la luna en quechua, asociación femenina con el satélite terrestre y con la noche.

⁷ Ese primer final se abría a la esperanza, encarnada por la vida de una niña, engendrada por Juan y Aleluya, quien era una mujer estéril, en lo que se puede apreciar como una reescritura neotestamentaria de Santa Isabel, la madre de San Juan Bautista, personaje bíblico a la vez muy recurrente en la trama de la novela gráfica.

El final en la edición integral es modificado por el autor y se añaden cuatro páginas más (Vega, 2017: 203-206). En ellas Killa consigue llevar a Juan fuera de ese mar helado a través del mismo tipo de rayo que provoca el salto temporal de los *capac cocha*. Mientras el océano se deshíela los dos viajeros llegan al Machu Picchu, en el Monte viejo sobre el Valle Sagrado de los Incas, y Killa le dice a su compañero que han vuelto a casa.

Un caudal de referencialidad intertextual. Lecturas desde el sincretismo cultural, lo postcolonial y la perspectiva de género

Félix Vega integra de forma poliédrica una enorme batería icónica, su personal imaginario se nutre de una intertextualidad tan abundante como sugerente, puesto que el análisis y el rastreo de dichos intertextos permite abordar algunos caminos muy fértiles para el estudio de su labor creativa y para entender la importancia de la novela gráfica y de su significación casi enciclopédica del género e incluso como se puede verificar, va más allá.

Aludiendo al mosaico de citas de Julia Kristeva desarrollado por parte de Gerard Genette (1982), vale la pena detenerse en la ingente cantidad de referencias que Vega va destilando e integrando en un lúcido y provechoso juego narrativo y metatextual en el que las implicaciones de esa referencialidad se integran de forma efectiva y funcional a la hora de enriquecer la trama y establecer vínculos con los lectores, recursos que se han popularizado en clave posmoderna y de los que *Buscamares* está profundamente contaminado. Algo que no resulta extraño si pensamos en el cómic como una manifestación artística mutante. En esa condición “bastarda” e híbrida si pensamos que, tradicionalmente

algunos de los rasgos distintivos que hemos atribuido a la historieta se encuentran en otros medios [...] formulas narrativas basadas en una imagen que no está grabada a partir de unas referencias externas, como ocurre en el cine o en la fotonovela, sino generada artificialmente. (Altarriba, 2008: 55)

Una bastardía, la de la historieta, en la que como el mismo Antonio Altarriba infiere, se aleja de cualquier terminología, sea “literatura dibujada” o “novela gráfica”, para reivindicar el carácter autónomo e independiente del cómic frente a manifestaciones artísticas emparentadas como “la literatura, el grafismo y el cine” (Altarriba, 2008: 48) pero a las que Félix Vega, voluntaria y vocacionalmente, descartó dedicarse.

Hijo del sol y de la cruz vs. El Mesías

El texto confronta la idea del monoteísmo judeocristiano y denuncia la evangelización forzosa de muchos de los pueblos de América como un proceso de imposición violenta. Desde características propias de cierto panteísmo que se puede intuir dentro de las corrientes *New Age*, el relato es una amalgama de

distintos cultos y doctrinas que buscan en la meditación y el esoterismo algunas de sus principales características. No obstante, Vega no rehúye actos de apropiación de la iconografía cristiana y sobre todo de alusiones bíblicas. En “El agua”, el propio Juan Buscamares encarna a la figura de un mesías que vendrá a redimir a los seres humanos del atroz e infértil mundo en el que sobreviven. Aleluya podría ser una suerte de María Magdalena, el fraile Juan es un líder religioso fanático, pero al que se confiere una evidente analogía con San Juan Bautista. El propio carácter cristológico de estas reescrituras hechas por el historietista chileno se textualiza en dos secuencias del primer libro de forma palmaria, en la primera, la asociación con el Bautista neotestamentario al encontrar a Buscamares/Jesucristo, el protagonista ya fue bautizado pero en este encuentro el sacerdote asume la posición mesiánica del que en realidad es su hijo y le inviste ante la multitud de sus seguidores como el Buscamares, aquel que traerá el agua (Vega, 2017: 43-47). La otra escena se produce tras la inmolación del Bautista, cuando tras defender a Aleluya, a Juan le agreden y maniatan en una enorme ancla varada mientras llueve copiosamente y el protagonista es ayudado a liberarse por la aparición del Principito (Vega, 2017: 54-57): esta figuración lleva al lector a pensar en la crucifixión de Cristo.

Sin embargo, es el Dios castigador y vengativo del Antiguo Testamento el que parece tomar forma a lo largo de los acontecimientos que se van sucediendo. El mundo conocido es arrasado por el hombre al convertirse en tierra yerma. Después llega una lluvia que lo arrasa todo, referencia al diluvio universal que castiga las malas acciones de los hombres (Génesis 6, s/f: 5-7), aunque aquí como casi toda referencia bíblica se convierte en una inversión, puesto que la lluvia no limpia el pecado, sino que encarna una nueva esperanza. Un pensamiento irreverente o blasfemo si se quiere aplicar tal calificativo, frente a los dogmas cristianos que Vega aplica con frecuencia. Incluso el dirigible de los desheredados de Puck y el Señor Cometa podría ser identificado con una analogía del Arca de la alianza construida por Noé en tanto sigue el mandato divino para salvaguardar a las criaturas creadas por Yahvé (Génesis 6: 13-19). En el capítulo 3, “La tierra”, esta caracterización subversiva frente a lo judeocristiano se evidencia en el diálogo que establecen Juan y Aleluya en la cubierta del dirigible:

Aleluya: ¿En qué piensas?

Juan: En que si Dios existe, ha de ser un cabrón muy cruel y que ahora estará riéndose de nosotros.

Aleluya: Siempre se ha reído de nosotros. (Vega, 2017: 118)

En esa línea, Vega también tiene muy presente la literatura. *Moby Dick* (1853) de Herman Melville, la novela fundacional estadounidense, le sirve de inspiración y es una pulsión que se manifiesta gráficamente a lo largo de multitud de páginas, sobre todo en algunas de las visiones y los sueños de Juan Buscamares. La ballena funciona como un recuerdo del paraíso perdido, animal de tamaño descomunal en armonía con el medio, algo que se encuentra en *Mocha Dick* (2015), novela gráfica chilena de Francisco Ortega y Gonzalo Martínez, en la

que el cetáceo encarna una representación vinculada a “una imagen de inocencia y a la naturaleza virgen del océano” (García-Reyes, 2018: 95). Si seguimos por estas rutas literarias, no es raro encontrar el poso de Ray Bradbury, confeso seguidor de la prosa de Melville. Vega tiene muy presente el libro de cuentos *Crónicas Marcianas* (*The Martian Chronicles*, 1950). Los marcianos de Bradbury, asediados por los humanos, serían un trasunto de cualquier pueblo sometido por otro que ejerce como invasor. Vega reescribe en clave postcolonial a los pueblos originarios, en este caso la civilización inca, destruida por los conquistadores españoles. Los marcianos, los incas y cualquier pueblo originario de América son los otros, quienes deben ser domeñados o exterminados.

Buscamares y un mundo “meta”

Félix Vega ha manifestado en diferentes ocasiones que se siente muy influido por la prosa de Jorge Luis Borges o Julio Cortázar y es algo que se puede percibir a partir de una lectura de lo distópico en la prosa de ambos escritores. Pese a lo anterior, la obra literaria citada y clave en la novela gráfica es *Le Petit Prince* (1943) de Saint-Exupéry, dado que el ente que parasita a Juan tiene la inequívoca iconografía del Principito.⁸ La obra del escritor francés describe las alucinaciones del desierto y lo desértico se imbrica en el mundo de *Buscamares*. Además, el anhelo del agua puede trasladar al lector a *Dune*, la saga de seis novelas de Frank Herbert publicadas entre 1966 y 1985, un mundo feudal en un contexto intergaláctico que tiene como protagonista a Paul Atreides y ambientada principalmente en el desértico planeta Arrakis. Atreides como Juan Buscamares presenta trazas mesiánicas.

Max Rockatansky, el personaje más célebre de la ciencia ficción australiana, no es mesiánico, ni mucho menos, en un principio. Al leer *Buscamares* se identifica la carestía de recursos materiales, multitudes apiñadas en busca de un oasis que mejore su aciaga existencia, hordas de criminales armados y motorizados. Todo eso nos lleva a la saga de *Mad Max* (1979-2015) de George Miller, quien ha sabido conjugar en la por ahora tetralogía un gusto por un cine espectacular con acción trepidante y mensajes que abordan desde la crítica a los abusos medioambientales de los seres humanos junto con lecturas de género en las que la mujer representa fortalezas y capacidades en la ficción que igualan e incluso superan, como en *Mad Max: Fury Road* (2015), muchas de las destrezas de Max. Ese discurso, de una u otra manera, ya estaba presente en *Mad Max Beyond Thunderdome* (1985), la tercera entrega de la saga. En esta película destaca el personaje de Aunty Entity (Tina Turner), una aguerrida mujer, que dirige con mano de hierro Negociudad (*Bartertown*), y supone una clara referencia a la Mara del *Buscamares*, algo que anuncia en lo que viene después y es que, en el cuarto título de la saga cinematográfica de Miller, el carácter de Mara deviene en el personaje de Imperiator Furiosa (Charlize Theron), coprotagonista de *Mad Max:*

⁸ Vega, sin duda, tiene muy presente el film musical *The Little Prince* (Stanley Donen, 1974), que adapta libremente la novela.

Fury Road. Si se atiende al carácter mesiánico que creen encontrar en Max el grupo de los niños perdidos, el renegado y descreído protagonista solo aspira a sobrevivir y les conmina a dejar de creer en la tierra del Mañana-Mañana (*Tomorrow-morrow land*), el espacio de promisión y esperanza que también encarna Juan en la novela gráfica. Además, se puede apreciar, como se ha comentado con anterioridad, la presencia de la novela *A Boy and his Dog* (1969) de Harlan Ellison y su respectiva adaptación cinematográfica (1975) de L.Q. Jones, en tanto ofrece una distopía postapocalíptica como *Mad Max*, que introduce una lectura más política y una representación de las relaciones sexuales que comparte con el cómic chileno, aunque en la trama de Ellison y en su traslado fílmico encontramos una suerte de estructura u orden social sedentario opuesto al caos nómada de los grupos humanos descritos por Vega.

El planteamiento clásico del *western* emparenta aún más la obra de Vega con el mundo concebido por George Miller o Ellison. La fórmula en la que un forastero resuelve una tensión o suprime un nudo gordiano también aparece, a su manera, en *Buscamares*. Desde una lectura metatextual que remite al *Eurowestern* o específicamente al *Spaghetti western* en su raíz más desencantada y ácrata, *Buscamares* está emparentada con las mejores producciones de los directores italianos Sergio Leone y Sergio Corbucci. En esa faceta de *western* crepuscular se puede apreciar en la narración figurativa de Jean Giraud como creador del Teniente Blueberry, personaje que como el Corto Maltés de Hugo Pratt puede inspirar parte de la caracterización del solitario y escéptico antihéroe que es Juan Buscamares. Aunque si Giraud destaca dentro de esta referencialidad, es por su producción como Moebius y en su brillante aportación al cómic en el contexto de la fantaciencia e inspiración para Vega. En este proceso de decantación metatextual y si se recurre al propio ámbito del cómic, se hace notoria la referencia de obras como *Le Garage hermétique* (1979) y también la saga de historietas de *El Incal* (*L'Incal*, 1981-1989) con guión de Alejandro Jodorowsky.

La presencia de otros grandes autores del cómic podría rastrearse, pero conviene apuntar como el realismo pictórico de algunos de los lienzos del pintor norteamericano Edward Hopper se cuelan en la estética de los sueños de Juan, esos paisajes o interiores desnudos, casi metafísicos, pero sin las arquitecturas de Giorgio de Chirico, sobrevuelan en algunas de las mejores viñetas de la novela gráfica. Una abrumadora estética de enorme potencia visual, llena de detalles enciclopédicos que está muy vinculada también al onirismo de algunas de las mejores creaciones de Luis Buñuel o de David Lynch, lo cual confirma la predilección de Félix Vega por la creación automática a partir del sueño en los períodos de vigilia, algo que no es un mero recurso en la trama de *Buscamares*, sino una práctica frecuente en el proceso de creación del autor chileno.

Personajes híbridos, perspectiva étnica y sincretismo cultural

En lo relativo a personajes híbridos, se puede apreciar cómo Félix Vega los construye desde la perspectiva étnica y del sincretismo cultural, al incorporar el tema del posthumanismo y el concepto de *cyborg*, que hace referencia a cómo el

ser humano (inseparable de la técnica) se modifica a sí mismo en relación con su entorno (Chavarría Alfaro, 2015). En la idea del sincretismo existe una hibridación cultural que es la convergencia entre las civilizaciones precolombinas y el establecimiento de estructuras y un orden occidental fundamentado en una escala de valores judeocristiana, pero en un proceso, el de la conquista hispánica, que, al ser violento y de imposición, busca integrar cuestiones de los pueblos y civilizaciones originarias para facilitar la evangelización y la integración de fieles y súbditos. En toda la novela gráfica se advierten las huellas de un sincretismo cultural que resulta vocacional en el acto creativo. Es algo que se conforma a partir de la propia naturaleza del personaje, sujeto híbrido, étnica y culturalmente mestizo. Una polarización llamativa puesto Juan Buscamares debe de recordar lo que fue en el pasado y en este futuro distópico es un hombre torturado por la desmemoria y con grandes vacíos de información. Después de su viaje temporal, Juan es un sujeto que si bien puede mostrar rasgos mestizos, es representado como un personaje construido a partir de una vestimenta y unos modos marcadamente occidentales. Al producirse el encuentro se genera una colisión cultural entre personajes nativos y personajes hispánicos, por ende, se despliega un proceso sincrético en el que ignoramos cómo se ha producido la destrucción del llamado “Nuevo Mundo”, aunque se puede intuir que el origen de la hecatombe o bien del deterioro del medio es fruto de los abusos e imposiciones de la cultura dominante. Tras la destrucción de ese mundo, surge un nuevo ciclo, una adaptación libre de algunas cosmovisiones amerindias.

Las representaciones de lo incaico a partir de una codificación de lo popular expresan tradiciones, mitos y realidades, en un ejemplo de transculturación. Se erige la novela gráfica de Vega en su estatuto de dínamo cultural y ejercicio de libertad creativa para abordar temas como los conflictos culturales enfrentadas por muchas de las realidades nacionales de América Latina, desde donde se repiensen sus propios proyectos nacionales a partir del crisol de pueblos y naciones de América. A lo anterior, se le añade la necesidad de estudiar la representación de una galería de personajes desde su consideración dentro de los roles de género y también la otredad.

Roles de género, representaciones del cuerpo femenino y miradas de la patología física

Desde el punto de vista de los roles de género, el lector aprecia en el cómic de Vega cómo se desarrolla el tema de la homosexualidad y la bisexualidad a través del personaje de Mara y la relación que esta mantiene con Aleluya, algo que se concreta en el último libro. Si bien desde los estudios feministas Ann M. Ciasullo (2001) resalta la escasa visibilidad que los medios de comunicación dan a la lesbiana de rasgos masculinos en los años noventa —en tanto que no cumple con la expectativa de lo que es atractivo sexualmente en las mujeres para la mirada heterosexual, y que es capaz de tambalear la noción de lo masculino como elemento inherente al hombre—, Félix Vega sí visibiliza la homosexualidad a través de Mara. No obstante, se puede señalar que es una visión reduccionista y binaria de la misma.

Se puede inferir esta representación binaria a partir del estereotipo de lesbiana de rasgos asociados a lo masculino (*butch*), correspondiente al personaje de Mara, y el estereotipo de lesbiana que reúne los rasgos femeninos aceptados y deseados por la mirada masculina y asociados a la fertilidad (*femme*), correspondiente a Aleluya, algo directamente relacionado con la percepción defendida por el heteropatriarcado que vincula la fecundidad femenina como objetivo vital de la mujer.

Este aspecto binario se acentúa si se atienden los instrumentos propuestos por David Machin y Andrea Mayr (2012) a la hora de analizar el discurso visual en medios de comunicación: la prominencia de ciertos rasgos en los personajes, sus atributos físicos, o sus poses. En *Juan Buscamares* se puede apreciar una construcción hipersexualizada de Aleluya por medio de la prominencia y la exageración de las proporciones de su cuerpo y sus atributos físicos (desde su pelo largo y voluminoso hasta su escasa y ajustada vestimenta). A lo largo de los cuatro volúmenes, Aleluya es víctima de ataques violentos por parte de personajes masculinos, ataques tras los cuales se muestra con la ropa desvencijada, cuestión que deja entrever su cuerpo desnudo. Desde lo que Roland Barthes (1997) diferencia como denotativo (nivel objetivo y descriptivo) y connotativo (nivel subjetivo y sugerente, con incorporación de mensajes adicionales a la denotación), se desprende de la obra de Félix Vega un ideal de belleza femenino y una serie de valores de tipo hegemónico y patriarcal que configuran la representación de la mujer como una objetualización hipersexualizada.

Resulta muy interesante pensar en lo expuesto en *La agonía del Eros* (2012) de Byung-Chul Han que considera que la pornografía se muestra “carente de misterio y de expresión, reducida exclusivamente a estar expuesta. El capitalismo intensifica el progreso de lo pornográfico en la sociedad, en cuanto lo expone todo como mercancía y lo exhibe” (Han, 2014: 52). En 1985, Román Gubern afirmaba que la pornografía es la manifestación de una contracultura anticomercial y que “su inclusión de crueles estampas zoológicas [...] nos recuerdan que la sexualidad constituye, antes que nada, un impulso y un mecanismo animal” (Gubern, 2005: 67). La pensadora italiana Michela Marzano duda de la situación del sujeto, el cuerpo y el deseo en torno a este triángulo en el que “las representaciones pornográficas nos obligan a preguntarnos si el sujeto todavía tiene un lugar, el cuerpo todavía un estatuto, y el deseo todavía una significación” (Marzano, 2006: 14).

En el personaje de Mara, al contrario, se expresa la prominencia a través de su cuerpo musculado; y sus atributos, mediante su pelo corto y el hecho de que constantemente va armada. La observación de las poses de Mara y Aleluya en las distintas viñetas permite apreciar un afán protector de la primera hacia Aleluya, especialmente cuando Juan se encuentra ausente. Mara queda configurada, por tanto, como un personaje agresivo que ejerce funciones generalmente atribuidas al rol masculino desde el punto de vista heteropatriarcal (como proteger a la mujer o su objeto de deseo). Mara pone en cuestión lo masculino como algo inherente al hombre y supone una amenaza a los demás personajes masculinos de la obra de Félix Vega.

Finalmente, las viñetas en las que explícitamente se aborda la conexión sentimental y sexual entre Mara y Aleluya se muestra en mayor medida como la construcción de un objeto de deseo a fin de complacer la mirada masculina heterosexual, bajo el calificativo de *hot lesbian* (Jackson y Gilberton, 2009). La representación reduccionista y en cierto modo binaria de Aleluya y Mara da lugar a modelos de referencia sobre los que las lectoras difícilmente pueden sentirse identificadas. En cualquier caso, resulta significativo observar cómo en los dos últimos volúmenes (especialmente en el cuarto, con su constitución como pareja) esta visión binaria y reduccionista se suaviza, en tanto que la prominencia y los atributos de ambos personajes se ven ligeramente modificados, con una Aleluya alejada de la esclavización sexual y ataviada con pantalones y una Mara de pelo más largo y poses menos agresivas.

Tomada tal prescripción, en este escenario de percepciones, se presentan cuestiones problemáticas que pueden generar una reducción de los personajes femeninos, pero también de los pueblos originarios y de las personas con discapacidades físicas o psíquicas. En este sentido, la *troupe* de los desheredados es más realista en su singularidad que las mujeres que aparecen. La excepción a los tres personajes femeninos principales —Killa, Aleluya y Mara—, mujeres con una definición física muy clara, sería la madre de Aleluya. La “mamá” de tan disfuncional familia se desplaza en el *sidecar* adaptado al barco, presenta obesidad mórbida y se le presuponen otras patologías físicas que reduce su movilidad. Lo que es evidente en el caso de esta mujer —moralmente repugnante como proxeneta y líder de este grupo delincuencia— es que su calidad ética se corresponde con el rechazo físico que provoca. Aunque sea un acto involuntario, se constata un sesgo en la representación, porque la “mamá” sería pérfida y abyecta en todos los sentidos. La motivación de estas representaciones puede deberse al peso dramático de los personajes femeninos que funcionan en una estructura que los equilibra y manifiesta su importancia en la trama, cuestión recurrente en la producción posterior de Vega.

Conclusiones

De acuerdo con los objetivos de analizar las principales matrices creativas de *Juan Buscamares* (1996-2003) desde el estudio de la práctica intertextual, la verificación de los rasgos distópicos y el análisis de la representación de género y del cuerpo de la mujer, se desprende que el volumen ofrece una versátil galería para poder verificar el valor de la obra dentro de su contexto cultural, puesto que al estar una obra inserta dentro de la ciencia ficción o la fantaciencia proporciona perspectivas de enorme trascendencia dentro del contexto social y cultural latinoamericano y sus reflexiones trascienden el género y permiten adentrarse en las representaciones de tipologías y roles, junto a poder rastrear cuestiones vinculadas a lo identitario dentro de los procesos culturales de América Latina y su multiplicidad étnica.

En relación al desarrollo profesional de Félix Vega en Chile, la situación a la que se veía abocado el historietista era a verse constreñido por una industria

muy limitada y que explica su marcha a Europa como la búsqueda de un lugar más propicio para poder derallollar su trabajo. La decisión resulta lógica y obedece a la necesidad de crecer y expandirse artística y profesionalmente, en cuanto amplía sus perspectivas y a sus potenciales públicos y, a la vez, puede centrarse en su actividad creativa con mayor autonomía y sin las apreturas de la subsistencia a las que previsiblemente le abocaría un sector, el del cómic en Chile, que iba desarrollando y creciendo lentamente tras los años grises de la dictadura.

Lo anterior, el periplo profesional y creativo de Vega, no solamente se conecta con el proceso de la transición de la dictadura hacia el retorno de la democracia y las libertades de la sociedad, sino que también pone en evidencia algunos de los tránsitos de un proceso pactista que fue muy lento a la hora de perseguir los crímenes de lesa humanidad cometidos por el régimen dictatorial, además de perpetuar las políticas neoliberales auspiciadas por los asesores norteamericanos de los distintos gobiernos de Augusto Pinochet. Una situación que permite ver narración gráfica de Vega y sus parábolas sobre la política y la historia latinoamericana desde una crítica hacia los procesos poscoloniales y la posición subsidiaria de la región frente a las injerencias de las potencias económicas del hemisferio norte, en las que sobresale la política imperialista de Estados Unidos y sus diferentes gobiernos respecto a la consideración de Latinoamérica como su patio trasero.

La obra de Félix Vega se sumerge en un variado crisol de intertextos que favorecen el análisis no solo de tópicos vinculados a la referencialidad y metatextualidad de la obra, sino que permiten colegir la forma de trabajar del historietista chileno y constituyen un torrente de capilaridades para verificar cuestiones sensibles en torno a la proyección del sincretismo cultural y a las representaciones derivadas como resultado del acto creativo del autor. La lectura desde la perspectiva de género permite ver que, si bien la representación de personajes femeninos contempla variedad y diversidad, a veces se muestra sobresimplificada porque a excepción del personaje de Killa, Mara y Aleluya presentan reducciones vinculadas a su feminidad, bien como lesbiana masculinizada o como esclava sexual y a lo largo de muchos pasajes del relato esta situación se refuerza hasta que la percepción de ambas cambia en su constitución como pareja a partir del cuarto capítulo.

Como en buena parte de las ficciones distópicas contemporáneas, *Juan Buscamares* ofrece una esperanza provisoria a la que la humanidad puede encomendarse y emplaza a esa redención de la condición humana y al colapso climático que parece que los abusos de la civilización han provocado. Aquellos que merecen una oportunidad son precisamente los desposeídos, los otros, los olvidados por las estructuras sociales que les precedieron, personajes con discapacidades u otras características que devienen en epítomes de seres híbridos en el sentido de lo biomecánico como el Señor cometa, o evolucionados como el anciano que ha echado “raíces” en el baldío cementerio de barcos (Vega, 2017: 29-31), como ejemplos más nítidos de lo que se puede apreciar como evoluciones en clave posthumanista. No es raro que se pueda considerar esta distopía latinoamericana a partir de los rasgos mesiánicos de la trama, pues si bien la

esperanza futura no llega a clausurar la distopía del relato, sí permite atenuar el mundo yermo y despiadado en el que parece que se ha convertido el planeta. De esta manera, la proyección de una profecía de salvación, encarnada por el protagonista, se instituye como una metáfora utópica que aprehender y en la que creer.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, María Nieves; BLUM, Andrea; CERDA, Kristov; CID, Juan; OELKER, Dieter; SÁNCHEZ SORONDO, Marcelo; TRIVIÑOS, Gilberto y VILLAVICENCIO, Manuel (2005), “Donde nadie ha estado todavía: Utopía, retórica, esperanza”, *Atenea*, n.º 491, pp. 29-56.
- ALTARRIBA, Antonio (2008), “La historieta, un medio mutante”, *Quimera: Revista de literatura*, n.º 293, pp. 48-55.
- BARTHES, Roland (1997), *Mitologías*. Schmucler, Héctor (trad.). México D.F.: Siglo XXI.
- CIASULLO, Ann M. (2001), “Making her (in) visible: Cultural representations of lesbianism and the lesbian body in the 1990s”, *Feminist Studies*, vol. 3, n.º 2, pp. 577-608.
- CHAVARRÍA ALFARO, Gabriela (2015), “El posthumanismo y los cambios en la identidad humana”, *Reflexiones*, vol. 94, n.º 1, pp. 97-107.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1990), *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F., Editorial Grijalbo.
- GARCÍA-REYES, David (2018), “Del Essex a Melville. Reescritura del mito de la ballena blanca en la novela gráfica Mocha Dick”, *Alpha*, n.º 47, pp. 91-104. DOI: <<https://doi.org/10.32735/S0718-220120180004700166>>.
- GENETTE, Gerard (1989), *Palimpsestos. La escritura en segundo grado*. Fernández Prieto, Celia (trad.). Madrid, Taurus.
- GUBERN, Román. (2005), *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Barcelona, Anagrama.
- HAN, Byung-Chul. (2014), *La agonía del Eros*. Gabás, Raúl (trad.). Barcelona, Herder.
- JACKSON, Sue; GILBERTSON, Tamsyn (2009), “Hot Lesbians: Young People’s Talk About Representations of Lesbianism”, *Sexualities*, vol 12, n.º 2, pp. 199-224.
- MARZANO, Michela (2006), *La pornografía o el agotamiento del deseo*. Buenos Aires, Manantial.
- MACHIN, David y MAYR, Andrea (2012), *How to do critical discourse analysis: a multimodal introduction*. Londres, California / Nueva Delhi y Singapore, Sage.
- MERINO, Ana (2003), *El cómic hispánico*. Madrid, Cátedra.
- NÚÑEZ LADEVÉZE, Luis (1985), “De la utopía clásica a la distopía actual”, *Revista de estudios políticos*, n.º 44, pp. 47-80.

- MORA, Vicente Luis (2008), “Las distopías como vertiente política de la ciencia ficción”, en Notario, Antonio (ed.), *Estética: perspectivas contemporáneas*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 341- 403.
- VEGA, Félix (2017), *Juan Buscamares*. Santiago de Chile, Editorial Planeta.