



ILCEA

Revue de l'Institut des langues et cultures
d'Europe, Amérique, Afrique, Asie et Australie

48 | 2022

**Imaginares apocalípticos dans le monde hispanique
contemporain : poétiques de la fin du monde depuis le
XXI^e siècle**

Juan Buscamares: ficción de apocalipsis, mito y mestizaje

Juan Buscamares : fiction apocalyptique, mythe et métissage

Juan Buscamares: Apocalypse Fiction, Myth and Miscegenation

Flavio Paredes Cruz



Edición electrónica

URL: <https://journals.openedition.org/ilcea/15514>

ISSN: 2101-0609

Editor

UGA Éditions/Université Grenoble Alpes

Edición impresa

ISBN: 978-2-37747-380-9

ISSN: 1639-6073

Referencia electrónica

Flavio Paredes Cruz, «*Juan Buscamares: ficción de apocalipsis, mito y mestizaje*», *ILCEA* [En línea], 48 | 2022, Publicado el 02 noviembre 2022, consultado el 09 noviembre 2022. URL: <http://journals.openedition.org/ilcea/15514>

Este documento fue generado automáticamente el 9 noviembre 2022.

All rights reserved

Juan Buscamares: ficción de apocalipsis, mito y mestizaje

Juan Buscamares : *fiction apocalyptique, mythe et métissage*

Juan Buscamares: *Apocalypse Fiction, Myth and Miscegenation*

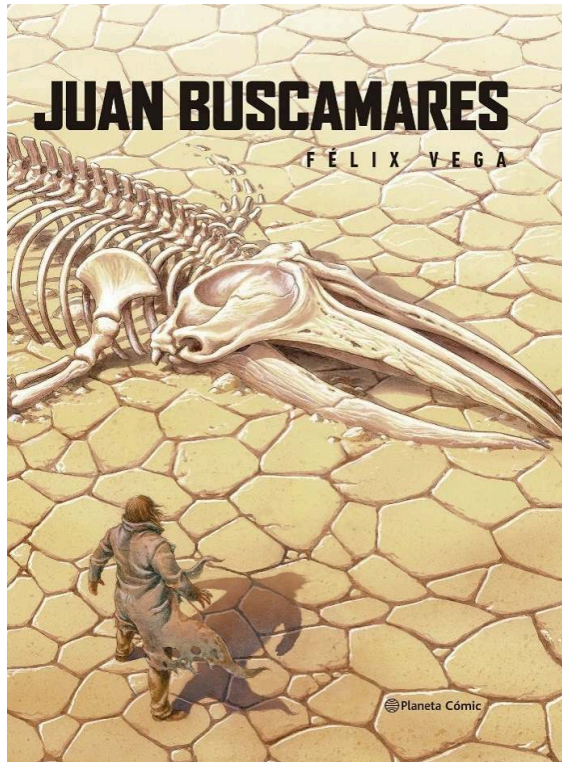
Flavio Paredes Cruz

- 1 Si como apunta Jean-Paul Engélibert (2019: 104), el apocalipsis es asunto de la imagen desde sus orígenes, pues el relato bíblico de Juan es en sí mismo un relato de imágenes¹, es natural que la potencia crítica de tales ficciones se manifieste también en la connivencia verbo-icónica de la historieta. Así, en lo que concierne la expresión latinoamericana, llegamos a *Juan Buscamares* (Vega, 2018), cómic en cuatro capítulos, escrito y dibujado por el chileno Félix Vega, quien despliega imaginarios apocalípticos en la dimensión estética, narrativa, religiosa y política de su relato.
- 2 *Juan Buscamares* se desarrolla en un mundo futuro asolado por la catástrofe climática y la guerra, donde transitan bandos militares, sectas religiosas, pandillas y otros grupos nómades que intentan sobrevivir a la sequía, primero, y a la inundación y al frío extremo, después. En ese mundo irrumpe Juan, personaje errante, para descubrir su misión, recuperar su identidad y reinstaurar el cosmos. En tal proyección, la conquista de América y, por ende, la desaparición de las sociedades prehispánicas se configura como fantasmagoría que acecha a los personajes. Todo ello resulta en un encuentro de imaginación postapocalíptica, mito y mestizaje, como lo expresa el recitativo inicial de este relato gráfico: «Los hombres blancos jamás se detendrían. Arrasarían con 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, 2018: 8).
- 3 La hipótesis que guía nuestra aproximación a *Juan Buscamares* es que Félix Vega propone un puente entre ficción de apocalipsis —sostenida por un universo dicotómico, planteado desde las oposiciones binarias condena/salvación, Occidente/América, judeocristianismo/mitología andina, entre otras— y narrativa postapocalíptica —expresada a través de la creación de un mundo heterogéneo, de espacios intersticiales e

identidades múltiples y fragmentarias—. Este traslado se opera mediante la comprensión del mestizaje de su protagonista, la cual es asequible solamente por el retorno a sus orígenes. Entonces, este relato gráfico se desplazaría entre apocalipsis y postapocalipsis, al evitar la destrucción del mundo por un sistema maniqueo y al abrir un porvenir desde las complejidades del mestizaje, el sincretismo y la hibridez cultural.

- 4 Si bien estas tres nociones intervienen en uno de los debates más extensos de las ciencias sociales contemporáneas, tal discusión escapa a la limitación de nuestro artículo. Solamente anotaremos que el mundo postapocalíptico de *Juan Buscamares* puede observarse según la mirada que portan Néstor García Canclini (1990) u Homi Bhabha (2019) sobre la hibridez, palabra que «abarca diversas mezclas interculturales no solo las raciales a las que suele limitarse ‘mestizaje’ y [que] permite incluir las formas modernas de hibridación mejor que ‘sincretismo’, fórmula referida casi siempre a fusiones de movimientos simbólicos tradicionales» (García Canclini, 1990: 15). Sin embargo, nosotros articulamos una lectura que privilegia la reflexión de Serge Gruzinski, cuya obra *El pensamiento mestizo* (2012) permite realizar un paralelismo entre un mundo postapocalíptico de ficción y el contexto histórico del mundo americano tras la conquista, correspondencia significativa para nuestra interpretación de la historieta de Félix Vega. Asimismo, nuestro marco teórico retoma ciertos postulados sobre la potencia crítica de las ficciones apocalípticas de Jean-Paul Engélibert, sobre la imaginación postapocalíptica de Briohny Doyle (2015), lo escrito por Mircea Eliade (1963) sobre los aspectos del mito en lo referente al retorno a los orígenes y ciertas precisiones sobre la imagen literaria según Daniel-Henri Pageaux (1994). Además, evocaremos las particularidades de un imaginario del apocalipsis según lo propone el lenguaje gráfico-textual del cómic, acercándonos a la dimensión visual del relato de Félix Vega, cuya historia personal permea su creación imaginaria.
- 5 Para desarrollar nuestro planteamiento es necesario, primero, brindar ciertas precisiones sobre *Juan Buscamares* tanto como producto cultural como sobre la historia que transmite. Luego, será menester revisar la estructuración de este mundo ficcional, fundado sobre dicotomías aparentes que son reemplazadas por manifestaciones de fluidez y multiplicidad. Después, expondremos las variaciones del tiempo en este relato, evocando la ruptura del tiempo lineal y el retorno al origen en relación con el camino de nuestro héroe, lo cual permite, finalmente, abordar su mestizaje. La confrontación entre sistemas de valor y de pensamiento distintos, la catástrofe, la revelación, el mesianismo, las estructuras del tiempo conforman un sistema de pistas para leer las tensiones de *Juan Buscamares*.

Figura 1. - Portada de la edición integral, ampliada y definitiva de *Juan Buscamares* (Vega, 2018).



©Planeta Cómics

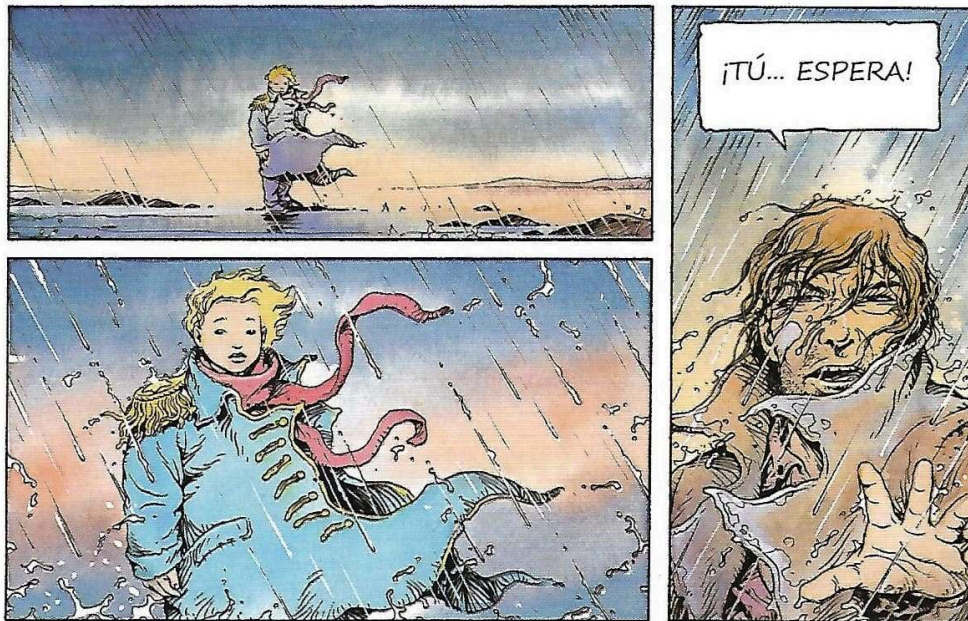
1. Precisiones sobre *Juan Buscamares*

- 6 La edición definitiva e integral de *Juan Buscamares* fue publicada por Planeta Cómics en 2018. Ella cierra una historia de reimpressiones y de circulaciones entre ambos lados del Atlántico. En 1996, solamente el primer tomo, *El agua*, vio la luz en Chile en una versión blanco y negro en la revista *Bandido*. Los volúmenes posteriores (*La tierra*, *El aire* y *El fuego*) se publicaron separadamente en España, Francia, Italia o Estados Unidos, hasta 2006. Que el resto de la obra de Félix Vega² haya sido publicado exclusivamente en el mercado franco-belga (una de las tres grandes zonas de producción del cómic mundial) suma complejidad en una trayectoria autoral, una difusión editorial y una circulación transnacional que escapan de nuestro estudio. Apuntaremos, sin embargo, que la edición integral, aparte de recopilar los cuatro capítulos, recoge material inédito: planchas antes descartadas, bocetos, un prólogo y un epílogo. A esa totalidad de 216 páginas nos referimos en el presente artículo.
- 7 «Todos los mares se han secado y Juan recorre este mundo poblado por fanáticos religiosos, bandidos y violencia, hasta que un profeta que bautiza a sus seguidores con arena lo reconoce como el Buscamares, el que traerá el agua perdida» (Reyes & Aguilera, 2016: 204). Esta sinopsis, aunque ya permite una aproximación a la proyección postapocalíptica de Vega y al mesianismo de su protagonista, remite solamente a los acontecimientos del primer capítulo de la tetralogía y nos resulta insuficiente. Entonces reformulamos, rompiendo con el orden de lectura propuesto por el mismo relato gráfico, pero integrando elementos fundamentales para el desarrollo de nuestro estudio.

- 8 Juan es un héroe errante y amnésico. Mestizo, fruto de la violación de un sacerdote español a una mujer inca, de niño fue sacrificado a los dioses de la montaña, mediante un ritual que lo enviaría al futuro para restablecer el orden del mundo. La interrupción del rito provocó la injerencia de un espíritu, *huaca*, que modificó el viaje y borró la memoria de Juan. Su trayecto se completa desde el tiempo y los espacios de la conquista de América, hasta un mundo postapocalíptico de desastre, decadencia y ruinas, donde y cuando Juan asume su rol mesiánico de Buscamares. El agua, el aire, la tierra y el fuego dan título a cada capítulo de la serie, nombrando precisamente el elemento ausente de cada episodio. Estos símbolos elementales están en relación con la progresión del personaje, un camino que propone el retorno a los orígenes como posibilidad de redención.
- 9 En este relato gráfico de Félix Vega intervienen referencias definitivas para la constitución de su imaginario, «lugar común de la imagen y de la imaginación»³, las cuales revisamos brevemente. Entre los criterios que Harry Morgan identifica para la noción de imaginario de la *bande dessinée* (BD), se hallan, uno, sociológico, que remite a la trayectoria y a las referencias de los autores; y, otro, genealógico, donde los autores son herederos de una tradición transmedial y también propia del médium (Groensteen, 2020: 389)⁴. Por una parte, lo más evidente es la similitud entre el mundo postapocalíptico de *Juan Buscamares* y el mundo de la serie fílmica *Mad Max*, iniciada por Georges Miller en 1979 y que hasta ahora se ha mostrado en cuatro películas: *Mad Max*, 1979; *Mad Max 2*, 1981; *Mad Max beyond Thunderdome*, 1985; y, *Mad Max: Fury Road*, 2015. Un planeta desértico, habitado por hombres y mutantes agrupados en hordas violentas y nómadas, al mando de vehículos recompuestos de las ruinas, conforma la estética postindustrial compartida por *Juan Buscamares* y *Mad Max*. Por otra parte, dentro de la tradición del mismo médium —BD o historieta— se puede perfilar una complicidad entre el dibujo y el guion de Félix Vega con las creaciones de Moebius, Alejandro Jodorowsky, Georges Bess, Milo Manara, por mencionar ciertos autores. Estos elementos son aprehensibles desde la sola lectura de la obra, pero una aproximación más exacta requiere esclarecer la relación de ciertos ingredientes de la fórmula narrativa con la mitología personal de Félix Vega.
- 10 Como sabemos, una conjunción de mitos incas y textos bíblicos precede a este cómic. La elección de textos de referencia puede obedecer a reflejos culturales, pero también a la «ecuación personal» del escritor (Pageaux, 1994: 70). En ese sentido, Vega ha declarado su atracción por los relatos bíblicos y su deseo de versionarlos, así como el interés que porta sobre las mitologías de los primeros pueblos (Viñetas del Fin del Mundo, 2017). Adicionalmente, *El Principito*, de Antoine de Saint-Exupéry, interviene directamente en el relato del Buscamares; sin embargo, el primer contacto entre Vega y tal personaje no viene de la literatura sino del cine, del musical *The Little Prince* (Stanley Donen, 1974) que el autor vio de niño. El personaje le dejó una fuerte impresión, tal como a Juan, quien descubre el libro entre los desechos del mundo postapocalíptico y hace del muchachito de cabellos dorados, viajero interplanetario, una suerte de guía espiritual, un Virgilio para esos Infiernos.
- 11 Asimismo, entre los elementos que permean de la trayectoria del autor encontramos su fascinación por las ballenas, elemento simbólico del universo de *Juan Buscamares*. Según el autor (Viñetas del Fin del Mundo, 2017), su atracción infantil por los cetáceos le llevó a visitar el Museo de Historia Natural de Santiago, donde observó el esqueleto de una ballena tal cual lo vemos ilustrado en la portada, el prólogo y la página 36 de la versión

definitiva. La representación de la ballena en el relato gráfico abarca varias dimensiones, todas en relación con el trayecto del héroe: es esqueleto en el mundo postapocalíptico, es criatura mágica en las ensoñaciones, es ícono para su búsqueda interior, es ser vivo —resucitado— durante su viaje final.

Figura 2. - *El Principito*, personaje de Antoine de Saint-Exupéry, que marcó a Félix Vega, interviene en el destino de *Juan Buscamares* (Vega, 2018: extracto de página 84).



©Planeta Cómic

2. El mundo ficcional de *Juan Buscamares*: de la dicotomía a la fluidez

- 12 En *Juan Buscamares*, la estructura narrativa se plantea a partir de una decena de encuentros entre el héroe y los individuos y grupos que habitan el mundo postapocalíptico. Siete de estos encuentros acontecen en el primer capítulo y al menos tres son determinantes en el camino de Juan: primero, la reunión con Aleluya, prostituta y ángel del desierto, quien se convertirá en la pareja del héroe; segundo, el Principito, personaje que existe en los sueños, alucinaciones y recuerdos del protagonista, asumiendo desde allí un rol primordial en la búsqueda de sus orígenes y en su tensión existencial; tercero, el bautista, quien lidera una secta religiosa e identifica en Juan al redentor Buscamares, pues ya lo conoció siglos atrás (en él se anticipa la figura de su padre). El resto de encuentros, prolongados en los demás capítulos, da cuenta de las facciones y grupos que han resistido al fin del mundo: una milicia obstinada en cazar a Juan, la grotesca familia de Aleluya, pandillas violentas al acecho de los sobrevivientes, y mutantes nómadas que exponen la adaptabilidad para habitar un territorio en ruinas. Un último encuentro viene a cerrar el ciclo y la trayectoria de Juan: la reunión con Quilla, otra viajera entre los mundos inca y postapocalíptico, cuya tarea es encontrar al Buscamares, relatarle su origen y recordarle su misión.

Figura 3. - Entre la decadencia del mundo postapocalíptico, Juan será identificado como el mesías Buscamares (Vega, 2018: extracto de página 43).



©Planeta Cómic

- 13 Apuntamos la resonancia de los nombres de ciertos personajes con un imaginario del fin de los tiempos, empezando por el protagonista quien lleva el nombre del autor del Apocalipsis bíblico yuxtapuesto al de su tarea mesiánica. Luego están Aleluya — aclamación hebrea que literalmente significa «alabado sea el Señor»— y Quilla —luna, en quechua— para marcar desde entonces los dos polos que escinden al protagonista, pues cada una pertenece a cada uno de los mundos de Juan, aunque en ambas él encuentra completud y la prolongación de su existencia.
- 14 Así como con Aleluya y Quilla, los personajes de esta historieta se identifican según un «sistema de calificación diferencial» (Pageaux, 1994: 68) que permite la formulación de la alteridad a través de parejas oposicionales: hombre/mujer, amerindio/europeo, inca/judeocristiano, humano/mutante, adulto/niño, etc. Esto acentúa las dicotomías en pugna en la historia de Juan. Sin embargo, aunque tales oposiciones resultan funcionales para el relato, Vega también propone una salida de ese universo ficcional maniqueo, al escapar de categorías absolutas de identificación para manifestar la fluidez, fragmentación y multiplicidad que caracterizan a los personajes, algo que se evidencia en la composición de los grupos que circulan por ese mundo devastado y en la interrelación de los individuos que los integran. Recordemos que:

La identidad es una historia personal, ella misma ligada a las capacidades variables de interiorización o de rechazo de las normas inculcadas. Socialmente, el individuo no cesa de afrontar una pléyade de interlocutores, dotados ellos mismos cada uno de identidades plurales. Configuración a geometría variable o a eclipse, la identidad se define siempre a partir de relaciones y de interacciones múltiples. (Gruzinski, 2012: 47-48, traducción mía)

- 15 Los movimientos del sistema actancial y narrativo de *Juan Buscamares* fluctúan entre la regularidad absoluta y la irregularidad absoluta, manteniendo un margen importante de imprevisibilidad. Por ello, las estrategias de adaptación de los grupos que habitan este mundo postapocalíptico son parte integrante de su supervivencia, ellas constriñen a la inventiva y a la creatividad en medio de un ambiente hostil.
- 16 Por una parte, esta adaptación se expresa mediante las mutaciones. En *Juan Buscamares*, el ser humano ha tenido que modificarse; por ejemplo, para sobrevivir sin agua, como ocurre con el anciano-vegetal, quien «sorbía tierra para extraer su humedad» y desarrolló raíces (Vega, 2018: 30). O como ocurre con el niño Antena, quien puede captar las señales que atraviesan el espacio como un transistor operativo en un tiempo donde las telecomunicaciones han desaparecido. «Los mutantes permiten en efecto hacer tomar conciencia del Otro, de aquel al que se mira habitualmente con asombro» (Millet & Labbé, 2001: 233, traducción mía). En ese sentido, ya no cabe la escisión y la independencia entre dos categorías sino la interrelación entre ellas.
- 17 Otro tanto de supervivencia se debe a la movilidad permanente. Una parte trascendental de la estética de este cómic nos remite a cómo individuos y grupos han modificado las carcasas de hierro, los fragmentos de máquinas, los restos de barcos, para crear vehículos que se adapten a la variabilidad de la geografía y del clima. Camiones anfibios o armatostes voladores —vestigios de la era industrial— transitan un espacio desterritorializado propio del nomadismo. Por ejemplo, gracias al talento técnico desarrollado por el Sr. Cometa, un cacharro puede devenir un dirigible que salva al grupo del diluvio y de la inundación del planeta.
- 18 Tales estrategias dan cuenta de una improvisación que combate un mundo postapocalíptico, inestable, de situaciones precarias e intercambios rudimentarios. En el primer capítulo de *Juan Buscamares*, lo poco que queda de agua se intercambia por sexo y, si no hay el líquido vital, las cantimploras se llenan de sangre y orina. Igualmente, por esta carencia de agua, el sacramento bautismal puede continuar, pero cambiando el rito con agua por un rito con arena del desierto. La imprevisibilidad y la improvisación dejan ver que la situación impuesta por el fin del mundo no es enteramente estéril y destructiva, pues «esta restricción modela en los sobrevivientes una reactividad particular, una flexibilidad en la práctica social, una movilidad de la mirada y de la percepción, una aptitud a combinar los fragmentos más dispersos» (Gruzinski, 2012: 86, traducción mía).
- 19 De vuelta al sistema narrativo dicotómico, recordamos que «el relato apocalíptico maneja una fórmula que tiende hacia el castigo por la transgresión y a la salvación por intermedio de un elegido» (Doyle, 2015: 99, traducción mía). Entonces, Félix Vega plantea una catástrofe climática autogenerada por una humanidad sumida en la guerra y en la explotación de los recursos naturales; mientras que Juan es presentado como el redentor que revelaría una nueva verdad. Así, este relato gráfico instauro binarios de condena y salvación. Sin embargo, *Juan Buscamares* fragmenta esa deriva dicotómica, pues mantiene en vilo la revelación del elegido a través de una tensión con cariz de escenario de supervivencia humana en las ruinas del viejo mundo, enfocándose en la decadencia, el desastre y la ruina.
- 20 Es por ello que en el relato de *Juan Buscamares* se sobreponen dos espacios. El primero es el mundo postapocalíptico donde Juan ha despertado, una geografía no identificada y en ruinas, marcada por un clima que varía entre los extremos de la sequía, la

inundación y el frío. Mientras que el segundo corresponde al espacio dibujado por la revelación en los sueños de Juan y directamente relacionado con el mundo armonioso previo a la conquista y a la confrontación de dos sistemas de valores y de pensamiento; ello en una representación que relaciona el espacio síquico del protagonista con el espacio geográfico. «Un pensamiento ‘mítico’ valoriza los lugares, aislando algunos, condenando otros; se confiere a algunos la función de pertenencia para el Yo y una colectividad elegida y que, por ello, son tenidos como un cosmos armonioso, mientras que las otras porciones asumen la función negativa de caos» (Pageaux, 1994: 67, traducción mía). Ninguno de estos espacios es homogéneo y continuo, ambos son profundamente inestables.

- 21 Si el sistema actancial y la partición de los espacios permiten visualizar la fluctuación entre un universo ficcional dicotómico hacia otro marcado por la fluidez, la legibilidad de tal traslado es plenamente asequible observando los desplazamientos temporales de Juan, pues, mientras la tensión narrativa no se resuelva, esta es asimilada en la ontología del protagonista. Así, los encuentros antes mencionados de Juan con el resto de personajes alternan en el hilo de la historia con ensueños, espejismos, retrospecciones y proyecciones que manifiestan la convergencia entre tiempo histórico y tiempo mítico. Es decir, en el relato coexisten el tiempo lineal, irreversible, no repetitivo, progresivo y finalizado de la Historia y el tiempo cíclico, reversible, repetitivo y ritualizado del mito.

Figura 4. - Las ruinas del mundo postapocalíptico y el espacio armonioso de antes de la conquista de América (Vega, 2018: extractos de las páginas 29 y 205).



©Planeta Cómic

3. El camino del héroe: contracción del tiempo histórico y retorno a los orígenes

- 22 La diégesis de *Juan Buscamares* se da en la modulación de un tiempo presente que contiene un pasado contraído. Los acontecimientos que se relatan son acechados por las fantasmagorías de 500 años de historia, pues el medio cósmico, limitado y alterado en el que los personajes se desenvuelven está condicionado por un estado precedente, por una totalidad inicial de la que parten las modificaciones posteriores incluyendo la historia particular de Juan.
- 23 La idea misma de un apocalipsis reposa sobre un tiempo donde el pasado se condensa, se apodera y se rebasa en un presentismo que lo domina todo. «Las ficciones apocalípticas se organizan en torno de esta condensación del tiempo» (Engélibert, 2019: 98, traducción mía). En *Juan Buscamares*, el tiempo histórico que ha transcurrido desde la conquista hasta la catástrofe climática se confunde y se hace caótico; allí se

sobreimprimen la irrupción de los europeos, la cristianización, la colonia, el surgimiento de los estados-nación, entre otros hechos. Esta confusión de periodos acentúa el desorden político y social que se toma como antecedente de los acontecimientos de esta historieta: «Por entonces ya no existía el Tahuantinsuyo, ni el Virreinato, ni el Perú, ni Chile. La tierra ya no tenía nombres» (Vega, 2018: 211).

- 24 Si las menciones al pasado prehispánico y a la conquista son directas, otros pasajes evocan y confunden distintos periodos de una manera menos evidente. Por ejemplo, los conflictos fronterizos de los estados-nación sudamericanos y sus proclamas de soberanía son parte de ese precedente y denotan la marca funesta de la guerra. Así, una parodia de batalla naval interrumpe el relato. Los cañonazos se disparan desde los buques varados en el mar de arena bajo un diálogo que raya en lo absurdo: «¡Voy a repartir tus tripas por el océano, cobarde invasor!», «¡Pagarás cara esta afrenta, sabandija! ¡Este mar es mío!», «¡Ladrón sin honor! Defiendo la soberanía de mis antepasados. ¡Fuera de mi mar!» (Vega, 2018: 28). En esta secuencia se extienden referencias a la Guerra del Pacífico que opuso a Chile, Perú y Bolivia entre 1879 y 1884. Aunque no haya nombre ni bandera que identifique los restos de los artilleros, un indicio se brinda en los anexos de la edición integral que incluyen un boceto del Huáscar, navío de guerra peruano capturado por la marina chilena en la batalla de Angamos (1879).
- 25 Páginas después, el ocupante de uno de estos barcos, fijado con su uniforme en un tiempo pasado, aparece en una viñeta exclamando nuevamente: «¡Fuera! ¡Defiendo la soberanía de mis antepasados!» (Vega, 2018: 49). Este efímero personaje es acribillado por la milicia que ha perseguido a Juan desde el inicio de la historieta. Se trata de un grupo armado, comandado por un teniente despótico y despiadado, que remite a los escuadrones de la muerte que seguían la pesquisa y eliminaban a los opositores de las dictaduras militares que golpearon la región en la segunda mitad del siglo XX.
- 26 Sin embargo, la presencia de estos eventos no tiene el peso de la irrupción primera de los europeos en el Nuevo Mundo, «sinónimo de desorden y de caos» (Gruzinski, 2012: 68, traducción mía); a tal punto que todo lo posterior en la historia de América, así como en la ficción del Buscamares, debe ser comprendido desde ese dato de partida. *Juan Buscamares* está escrito desde una colonización interminable proyectada en un futuro en ruinas; es decir, se ubica después del fin de los tiempos y narra los restos, afirmando con ello la necesidad —y la posibilidad— de un mundo nuevo que le es subyacente. Disensos, revueltas, guerras definen el teatro de la fractura social que resulta en la variopinta y decadente sociedad del fin del mundo: una sociedad dividida en facciones, clanes, sectas, familias y milicias, cada una impulsada por sus ambiciones. Se trata de un panorama cercano al que Gruzinski describe para la América de después de la Conquista.
- 27 Por su parte, la inmersión en el tiempo mítico «orienta el texto hacia un *in illo tempore*, o tiempo de la edad de oro» (Pageaux, 1994: 68, traducción mía). Es un tiempo otro, o tiempo del otro, que posibilita la revelación de un porvenir tras el fin del mundo.
- 28 La búsqueda de Juan proclama, entonces, un retorno a los orígenes, la recuperación de un estado inicial, una situación idealizada de antes de la llegada de los europeos a América. Que la viñeta final de *Juan Buscamares* exponga el paisaje de un Machu Pichu esplendoroso, observado por Juan y Quilla, «es la idea de la ‘perfección de los inicios’, expresión de una experiencia religiosa más íntima y más profunda, alimentada por el

recuerdo imaginario de un 'paraíso perdido', de una beatitud que precedía la actual condición humana» (Eliade, 1963: 70, traducción mía).

- 29 Quilla integra el relato para recitar el mito de origen: «He venido a mostrarte tu pasado, tu origen, todo lo que has olvidado», explica en una burbuja de diálogo. Por ella se conoce la vida de Juan entre los incas, su gestación, su infancia, el inicio y el porqué del viaje al futuro. Tal narración impregna el destino del héroe de una atmósfera sagrada. Lo esencial para Quilla y Juan es que se conozca el mito, no solamente porque se encontraría la explicación del mundo y de su forma de existencia, sino porque recordándolo y reactualizándolo, Juan sería capaz de repetir lo que los ancestros hicieron en el origen y, así, renovar el viaje, cumplir el rito con el retorno y abrir un porvenir. «El personaje mesiánico está identificado con el héroe cultural o el ancestro mítico de quien se esperaba su regreso. Su llegada equivale a una reactualización de los tiempos míticos del origen, entonces a una recreación del mundo» (Eliade, 1963: 95, traducción mía).
- 30 Sin embargo, para acceder a ese conocimiento, Juan debe asumir primero su rol mesiánico y para ello se impone el sacrificio. «Bajo el reino de la violencia, cuando la transgresión se instituye como ley, solo el acto de tornar la violencia contra sí mismo está en medida de restaurar un orden simbólico sostenible» (Engélibert, 2019: 22, traducción mía). El sacrificio de Juan, su coronación como mesías y redentor, se muestra con un salto al vacío que precipita los acontecimientos posteriores en la historieta, cuando los misterios se dilucidan y la tensión narrativa se aligera. Inmediatamente después del salto desde el dirigible (Vega, 2018: 131-132), Juan lucha contra el parásito que le priva de recuerdos, el grupo de sobrevivientes —su comunidad— consigue instalarse en un lugar agraciado, el lector descubre que Aleluya está embarazada y Quilla entra en el relato. Entonces, tras una larga interrupción de la armonía entre la sociedad y la naturaleza, el gesto de Juan, libre y liberador, lo predispone a encontrar su origen y participar, así, no de la salvación de un mundo pasado, sino de la creación de un nuevo mundo. La hija por venir de Juan es la confirmación y prolongación de aquello, pues en cada nacimiento se representa la recapitulación simbólica de la cosmogonía y de la historia mítica de la comunidad.

Figura 5. - Quilla integra el relato para revelar el pasado de Juan y dar acceso al mito cosmogónico (Vega, 2018: extracto de página 173).



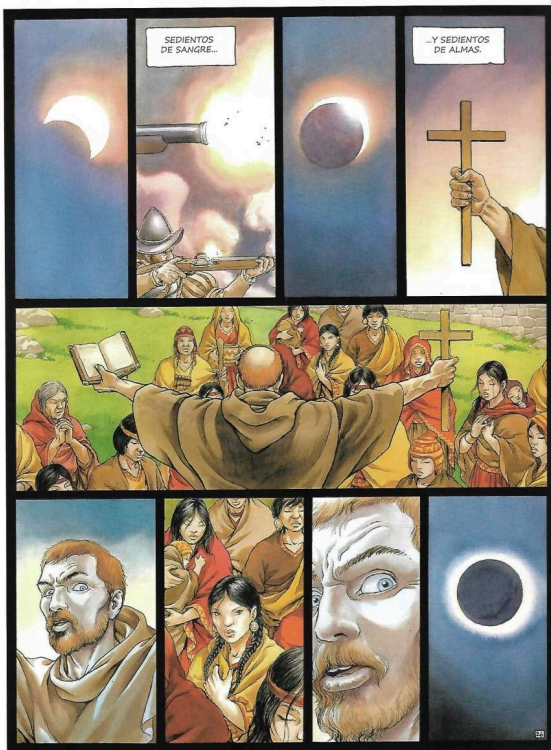
©Planeta Cómic

- 31 En el plano icónico, Félix Vega escoge el símbolo de la concha spondylus, *mullu*, para identificar visualmente el retorno a los orígenes. Presente desde la primera viñeta del cómic, en la morfología misma del *mullu* se observa la espiral que se encierra en sí misma. Se trata de un objeto significativo para las sociedades prehispánicas, tanto por su valor transaccional, como por su uso sagrado; visto como alimento de los dioses, su presencia era exigida en los sacrificios y en los ritos funerarios. Además, correspondiéndose con el Buscamares, el spondylus está relacionado con el agua, con esta concha se invoca la lluvia durante los ciclos agrícolas y en su interior está simbólicamente contenido el mar (el sonido del mar). En una sucesión de viñetas, Juan expresa: «Una vez encontré un antiguo caparazón marino», «Llevaba siglos esperándome», «Siglos... Para decirme un secreto», «Pude oír el mar...», «Después de siglos». (Vega, 2018: 55)
- 32 Sorprende, igualmente, que en el plano formal de esta historieta también se manifieste la idea de retorno al origen. Como hemos mencionado, Félix Vega incluyó un prólogo en la versión definitiva de *Juan Buscamares*; es decir, que escribió y dibujó un recitativo del origen de su mundo ficcional, una vez concluida la diégesis. Así, el autor retoma las fuentes de su cómic para beneficiar la inteligibilidad de su historia. En dos planchas, el prólogo narra el descubrimiento en 1954 de «el niño del cerro El Plomo». El hallazgo arqueológico dio cuenta de un niño inca conservado en perfecto estado a más de 5000 m.s.n.m. Posteriormente, en los años 1990 —coincidiendo con el contexto de producción de *Juan Buscamares*—, otros vestigios similares fueron encontrados en las cumbres de los Andes y los estudios apuntaron al rito sacrificial de la *capacocha*⁵. «A estos niños y niñas les llamaban ‘capac cochas’, y los ofrecían a sus dioses de las montañas, como viajeros a otro mundo y a otro tiempo», explica un recitativo en la última banda de esta secuencia (Vega, 2018: 6). Mostrando en esas viñetas analogías gráficas entre los niños sacrificados y los personajes de Juan y Quilla se anticipa que Juan Buscamares sería, entonces, un *capacocha* enviado al futuro. Tal hipótesis es comprobable solo en las páginas finales del cómic, cuando la misión de este viajero de dos mundos, encomendada por una civilización que se aproximaba a su fin, se explicita: revivir «los mares... la tierra... y los cielos... con el fuego de la vida» (Vega, 2018: 188).
- 33 Al replantear el relato de Juan Buscamares desde esa «verdad», Félix Vega intuye que su cómic, una vez acabado, únicamente puede proceder y trazarse un porvenir mediante la explicación de su génesis.
- 34 Pero la *capacocha* no es el único rito en el relato del Buscamares; igual de trascendente en el destino del héroe es su bautizo según la tradición judeocristiana. Juan lo cumple dos veces, una por cada mundo al que se pertenece, pero ambas bajo la tutela del mismo personaje: su padre, en tanto que evangelizador en busca de almas por salvar de la idolatría o que bautista líder de la secta del desierto. En el cómic primero se presenta su designación como el Buscamares en medio de las ruinas del mundo postapocalíptico; mientras que cerca del final del relato, con la revelación de su pasado, se observa su primer bautizo, su ingreso en la fe cristiana, pero bajo el signo del mestizaje. Así, respaldado por su madre y bajo la mirada sorprendida del sacerdote, el recitativo reza: «El hijo del sol y de la cruz. El mestizo, la aberración, la nueva raza... Estaba allí, frente a él, para ser bautizado» (Vega, 2018: 186).

5. El mestizaje como posibilidad de porvenir

- 35 Los conflictos y peligros del mundo postapocalíptico «chocan con los deseos de una pequeña comunidad que brega por la vida en un ambiente inestable y que, mientras la tensión no se resuelva, es asimilada en la ontología del protagonista» (Doyle, 2015: 103). Se diría, entonces, que toda la historia de *Juan Buscamares* reposa sobre las acciones del héroe y, sobre todo, en el conocimiento de su pasado y la plena aceptación de su ser mestizo, algo —como hemos visto— solamente posible mediante el retorno a sus orígenes, la ruptura del tiempo histórico y la irrupción del tiempo mítico.
- 36 Con la aceptación de su mestizaje, Juan se extrae del presentismo como régimen de historicidad, hace que el pasado no guíe más su acción y que el futuro de la comunidad evada la condena. Es decir, el mestizaje de Juan Buscamares se abre a las posibilidades del tiempo como *kairos* y no a la linealidad del tiempo como *chronos*, pues como apunta Gruzinski, «los mestizajes rompen esta linealidad» (2012: 52, traducción mía).
- 37 Sin embargo, en *Juan Buscamares* presenciamos dos formas de hacer frente al mestizaje. Una, de desgarró y escisión; otra, de síntesis en la afirmación de lo propio como asimilación de lo ajeno. Las dos, ambiguas. En el inicio de su camino de héroe, Juan Buscamares es un personaje ambivalente, indeciso, dividido entre dos sistemas de valores. Oscilando entre varias culturas y perteneciendo a todas a la vez, mostrando las dos caras de una misma moneda, Juan se muestra como un ser degradado en medio de un mundo catastrófico y su desgarró se extiende a todos los planos del relato. Pero, tras acceder a su pasado y a sus orígenes, el personaje es forzado a aceptar el mestizaje tal y como aparece, en lugar de someterlo a clasificaciones. Evita la disección y asume, como lo propone Gruzinski, «que una cantidad de rasgos de las sociedades indígenas de América proviene de la península ibérica» (Gruzinski, 2012: 20, traducción mía).
- 38 Al deshacerse del parásito, tanto en su aspecto monstruoso como bajo la apariencia del Principito, Juan retoma su fisonomía inicial. Tal expresión gráfica resume que tras la batalla que supone la comprensión de su origen ambivalente, el héroe puede liberarse de aquello que le impide cumplir su misión. Independizarse de la *huaca* y destruir la imagen del Principito significa eliminar los fantasmas que acechaban su Yo escindido, para que un sujeto nuevo se genere en un tercer espacio intersticial, en el *in-between*. La plenitud de la hibridación abole el viejo mundo y abre la posibilidad de un comienzo, no de lo puro ni necesariamente sintético, sino de la mezcla y la revoltura. Así, en el relato de Vega no hay una salvación a manera de reconciliación entre las contradicciones del viejo mundo, sino que la contradicción permanece como parte inherente de la experiencia humana en un escenario marcado por la catástrofe o en el germen de un mundo por venir.

Figura 6. - Dos sistemas de valores y de pensamiento se aúnan en Juan, cuyo mestizaje posibilita un nuevo mundo (Vega, 2018: 182).



©Planeta Cómic

- 39 Según nuestra propuesta de lectura, en *Juan Buscamares* no se puede curar la crisis de civilización de su mundo con las herramientas y formas de esa misma civilización, sino que se debe recurrir a las alternativas propuestas por otro sistema de valores y de pensamiento, en este caso la dimensión mítica abierta por la cosmovisión inca, pero no en su absolutismo, sino desde la imbricación con las creencias de la tradición judeocristiana. Ello porque, frente a *Juan Buscamares*, estamos en la obligación de no observar a amerindios y a europeos como sociedades fijas en la tradición. Más bien, se mide el impacto de las circulaciones e hibridaciones que las han animado durante un pasado contraído, durante aquello que precede a la posibilidad abierta por la afirmación de la negatividad del mundo postapocalíptico. Contra una visión que reduciría esta historieta a una confrontación entre nativos buenos e invasores malos, Juan Buscamares al asumir su mestizaje como verdad de partida se focaliza en los espacios de mediación, en ese entre-dos donde se desarrollan nuevos modos de pensamiento que permiten criticar lo supuestamente auténtico en ambos legados, el occidental y el amerindio.
- 40 La aceptación del mestizaje por parte del protagonista hace posible ese tercer espacio, transfronterizo, el cual se opone a una esencialización de las representaciones y de las identidades de lo occidental y de lo indígena. Solo entonces el mestizaje pierde la perspectiva de un desorden pasajero, para convertirse en una dinámica fundamental que se enfrenta a la rigidez de las categorías, a la concepción del tiempo, del orden y la causalidad, pues lo que predomina es la fluidez, el cambio, un movimiento perpetuo de transformación.

- 41 A manera de conclusión, recapitulamos que *Juan Buscamares* tiende un puente entre ficción del apocalipsis y narrativa postapocalíptica, mediante una concatenación entre lo que el relato tiene de revelación y la exhibición de la vida después de la catástrofe. Esto porque, como se ha visto a lo largo de este artículo, Juan ha sobrevivido a los fines de dos mundos a los cuales invoca no para salvarlos, sino para reinventarlos. Además de los puntos estudiados, otros elementos de este cómic permean ambos tipos de narrativa: las visiones proféticas, las misiones nómadas, nuevas y violentas comunidades, la decadencia, la desaparición de puntos de referencia estables y la relación entre estética postindustrial y el Antropoceno (aspecto que abre otra línea de investigación).
- 42 Finalmente, Félix Vega al figurar el presente de su historieta como el *kairos* apocalíptico se instala en lo negativo para imaginar un porvenir otro. Tras nuestra propuesta de lectura, la cual cruza ficción del apocalipsis, mito del retorno a los orígenes y aceptación del mestizaje como estrategia que posibilita una verdad tras el fin del mundo, se comprueba que en *Juan Buscamares* «la escatología [es] comprendida como una cosmogonía del porvenir» (Eliade, 1963: 73, traducción mía).

BIBLIOGRAFÍA

- BERNARD Carmen (2019), *Les Incas. Peuple du soleil*, París: Gallimard.
- BHABHA Homi, (2019), *Les lieux de la culture*, París: Payot & Rivages.
- DOYLE Briohny (2015), «The postapocalyptic imagination», *ThesisEleven*, 131, 99-113.
- ELIADE Mircea (1963), *Aspects du mythe*, París: Gallimard.
- ENGELIBERT Jean-Paul (2019), *Fabuler la fin du monde : la puissance critique des fictions d'apocalypse*, París: La Découverte.
- GARCIA CANCLINI Néstor (1990), *Culturas Híbridas (estrategias para entrar y salir de la modernidad)*, México: Grijalbo.
- GROENSTEEN Thierry (2020), *Le bouquin de la bande dessinée*, París: Éditions Robert Laffont.
- GRUZINSKI Serge (2012), *La pensée métisse*, París: Fayard.
- MILLET Gilbert, LABBE Dennis (2001), *La science-fiction*, París: Belin.
- PAGEAUX Daniel-Henri (1994), *La littérature générale et comparée*, París: Armand Colin.
- REYES Carlos, AGUILERA Claudio (2016), *Historieta chilena contemporánea 2006-2016*, S.L.: Prochile.
- VEGA Félix (2018), *Juan Buscamares*, Santiago de Chile: Planeta Cómic.
- YOUTUBE (2017), *Viñetas del Fin del Mundo - Félix Vega*, <<https://www.youtube.com/watch?v=JmuUBvJouVA>> (2017, noviembre 16).

NOTAS

1. Las referencias y citas provenientes de publicaciones en francés y en inglés han sido traducidas por el autor.
 2. Cf.: *Maria Dolares*, con guion de Enrique Abulí (Clair de lune, 2007), *Duam* (Clair de lune, 2010 y 2011) y *Vinland* (Clair de lune, 2017, serie en curso).
 3. Cf.: Edgar Morin (1956), *Le cinéma et le monde imaginaire* en Thierry Groensteen (2020), *Le bouquin de la bande dessinée*, Paris, Éditions Robert Laffont, p. 387.
 4. Los otros dos criterios son: el ontológico, que se basa en las propiedades del dibujo, y el semiótico, donde intervienen las características del dispositivo BD (la fijación y el despliegue panóptico de las imágenes y la convivencia verbo-icónica). Cf.: Harry Morgan, «Imaginaire», en Thierry Groensteen (2020), p. 389.
 5. Cf.: Carmen Bernand, *Les Incas. Peuple du Soleil*, Paris, Gallimard, coll. «Découvertes Gallimard», 2019 (1988), p. 164-165.
-

RESÚMENES

Juan Buscamares, historieta con dibujos y guion de Félix Vega (Santiago de Chile, 1971), se desarrolla en un mundo asolado por la catástrofe climática, bandos militares y el fanatismo religioso. En esa dimensión, la colonización europea de la América indígena es el fantasma que persigue a personajes sumidos en un constante nomadismo. Héroe errante, Juan deambula por ese mundo, cuya imaginería retoma las creencias prehispánicas y la tradición judeocristiana. Con tales elementos y desde su lenguaje híbrido, este cómic invita a reflexionar sobre la potencia crítica del apocalipsis, sobre el rol del mito y sobre las complejas identidades de un continente fragmentario cuya regeneración sería accesible solamente tras la abolición del mundo como lo comprendemos. La progresión del personaje da cuenta de una proyección postapocalíptica que paradójicamente propone el retorno al origen como posibilidad de salvación, de esta forma interroga la linealidad del tiempo histórico, proponiendo un diálogo con el pensamiento mítico y tendiendo un puente entre ficción de apocalipsis e imaginario postapocalíptico.

Juan Buscamares, a comic with drawings and script by Félix Vega (Santiago de Chile, 1971), is set in a world ravaged by climatic catastrophe, military factions and religious fanaticism. In this dimension, the European colonization of indigenous America is the ghost that haunts characters immersed in a constant nomadism. An itinerant hero, Juan wanders through this world, whose imagery takes up pre-Hispanic beliefs and Judeo-Christian tradition. With such elements and from its hybrid language, this comic invites us to reflect on the critical power of apocalypticism, on the role of myth and on the complex identities of a fragmented continent whose regeneration would be accessible only after the abolition of the world as we understand it. The progression of the character shows a post-apocalyptic projection that paradoxically proposes the return to the origin as a possibility of salvation, thus questioning the linearity of historical time, proposing a dialogue with mythical thought and bridging the gap between apocalyptic fiction and post-apocalyptic imaginary.

Juan Buscamares, une bande dessinée avec des dessins et un scénario de Félix Vega (Santiago du Chili, 1971), se déroule dans un monde ravagé par une catastrophe climatique, des factions militaires et le fanatisme religieux. Dans cette dimension, la colonisation européenne de

l'Amérique indigène est le fantôme qui hante les personnages plongés dans un nomadisme constant. Héros errant, Juan déambule dans ce monde dont l'imagerie reprend les croyances préhispaniques et la tradition judéo-chrétienne. Avec de tels éléments et à partir de son langage hybride, cette BD nous invite à réfléchir sur le pouvoir critique de l'apocalypse, sur le rôle du mythe et sur les identités complexes d'un continent fragmenté dont la régénération ne serait accessible qu'après l'abolition du monde tel que nous le comprenons. La progression du personnage montre une projection post-apocalyptique qui propose paradoxalement le retour à l'origine comme une possibilité de salut, remettant ainsi en question la linéarité du temps historique, proposant un dialogue avec la pensée mythique et comblant le fossé entre la fiction apocalyptique et l'imaginaire post-apocalyptique.

ÍNDICE

Mots-clés: bande dessinée, apocalypse, Amérique latine, mythe, métissage, imaginaire

Palabras claves: cómic, historieta, apocalipsis, Latinoamérica, mito, mestizaje, imaginario

Keywords: comics, apocalypse, Latin America, myth, miscegenation, imaginary

AUTOR

FLAVIO PAREDES CRUZ

Doctorant Études culturelles et arts visuels

RIRRA21

Université Paul-Valéry, Montpellier 3

CIFRE n° 2019/0470

flavioparedes@hotmail.com