

## VER Y NO CREER. BOCETOS PARA UNA GRAMÁTICA DEL CÓMIC FANTÁSTICO. A MODO DE INTRODUCCIÓN

JOSÉ MANUEL TRABADO CABADO  
Universidad de León  
jmtrac@unileon.es

Lo fantástico, más que una forma de relato al que puede acogerse el cómic, constituye una fuerte seña de identidad de este desde una época bien temprana. Winsor McCay ideó en sus series como *Little Nemo in Slumberland* o *Dreams of the Rarebit Fiend* una gramática muy precisa que era capaz de mostrar la transición entre la normalidad del mundo cotidiano y la deformación paulatina de este para crear un efecto de extrañeza cuando no de desasosiego. Unos años antes de que Freud hablase de aquello que rotuló como *Unheimlich*, McCay dibujaba aquellas transiciones entre lo habitual y lo desconcertante. Se buscó además la coartada de situarlo en el territorio onírico con lo que pudo desplegar un apabullante mundo gráfico que funcionaba a la par como golosina visual y como máquina de los terrores. Ese entorno onírico —cuyo inventario iconográfico han inventariado Gasca y Gubern (2015)— se convierte, de este modo, en una factoría visual del mundo fantástico desde el momento en que cose fragmentos de una realidad cercana para darles un sentido inquietante. Por otro lado, cabe pensar en la importancia que posee McCay en la creación de la animación: sus obras como *The Sinkings of Lusitania*, *How a Mosquito Operates*, *Gertie The Dinosaur*, entre otros, son ejemplos magníficos de una animación perfectamente conseguida. Si examinamos, además, esas transiciones ensayadas en su *Little Nemo* o en *Dreams of te the Rarebit Fiend* en que lo normalizado de la cotidianidad se vuelve paulatinamente anómalo causando la consiguiente inquietud, puede entenderse ese proceso de animación de elementos inertes como la búsqueda de un lenguaje vecino en sus efectos e

intenciones. No existe tanta distancia ni cronológica ni en su confección narrativa entre lo propuesto por Segundo de Chomon en *El hotel eléctrico* y lo mostrado por McCay en sus series de cómic.

A partir de McCay surgieron numerosas historias estudiadas por Maresca (2005) y Castelli (2007) que seguían de algún modo esa forma de ensamblar lo cercano y normal con un mundo desordenado e inquietante. Baste recordar, entre otros, los casos de Peter Newell y su serie *The Naps of Polly Sleepyhead* o el de Frank King y su *Bobby Make Believe*. Precisamente el ejemplo de King es muy ilustrativo si se quiere estudiar cómo la poderosa influencia de McCay va siendo asimilada y adaptada a un lenguaje propio; sus capítulos de naturaleza onírica servirán como una estrategia de reinterpretación del legado de McCay que le llevarán a conseguir una singular forma expresiva que habrá de concretarse en numerosas páginas dominicales de su serie *Gasoline Alley* (Trabado, 2017a). La huella de McCay trasciende el terreno del cómic y su influencia resulta visible en la obra de un creador como Maurice Sendak. El inicio de su álbum ilustrado *Where the Wild Things Are* en el que se observa la paulatina metamorfosis de la habitación de Max en un bosque, debe mucho a aquellas viñetas en las que la habitación de Nemo servía como pórtico para ingresar en la tierra de los sueños. En esa estela cabe situar muchas de las aventuras imaginarias que vive el joven travieso de la serie de Bill Watterson *Calvin y Hobbes*. Su poderosa imaginación canaliza toda una serie de aventuras que tienen lugar dentro del recinto de la ensoñación diurna y que ayudan al joven díscolo a hacer más llevadera su sufrida estancia en el colegio. También el personaje de *Little Nemo* será objeto de una reescritura que llevan a cabo autores del renombre de Moebuis (guion) y Bruno Marchand (dibujo) al que le dedican cuatro álbumes.

Si lo fantástico sirve como una plantilla narrativa para confeccionar uno de los grandes logros del cómic no deja de ser una espoleta que cataliza la renovación del cómic en otros momentos. Baste citar una serie tan sugerente como la de Fred y su *Philémon* que comienza a publicarse en 1965 en la revista *Pilote*. El joven protagonista que da nombre a la serie se embarca en una serie de aventuras en un mundo desconcertante en el que la realidad se descoyunta. Podría verse ahí una noción de lo fantástico desde una perspectiva macroestructural —es decir, que afecta a la confección general de toda la trama— como microestructural, más relacionada con la concepción narrativo-visual de ciertas páginas en la que se modifica el orden de lectura o en la que los personajes salen de su propio mundo ficticio. No me resisto a dejar de recordar aquí un ejemplo como la serie de Paul Kirchner que se publicó a partir de

1978 en la revista norteamericana *Heavy Metal*. El universo anodino de un hombre vulgar que coge el autobús ofrece la coartada perfecta para que Kirchner cree un mundo imprevisible e inquietante en el que cada capítulo muestra un suceso profundamente desconcertante.

También se debe a lo fantástico y a lo onírico el personaje que protagoniza una serie de álbumes de Marc Antoine Mathieu: *Julius Corentin Acquefacque*, en cuyo apellido puede verse un anagrama del nombre de Kafka. Mathieu logra modificar la visión del formato de álbum franco-belga no sólo en su estilo visual (la alternancia blanco/negro en colores planos contrasta con el cromatismo de la línea clara) sino en su propia concepción material. Algunos de esos álbumes poseen numerosas novedades como la de instaurar nuevas formas de lectura: *La Fin du début*. *Le Début de la fin*, que se lee de la portada y contraportada hacia el centro, viene a cristalizar en una suerte de objeto metáfora y el álbum que se comporta como una moneda con su cara y su cruz, su realidad y su mundo reflejado, su positivo y su negativo.

La importancia del universo onírico posee en algunos autores como David B. una enorme transcendencia. Íntimamente ligado a la imaginación infantil, lo onírico inserta notas que desmadejan la representación monolítica de la realidad en un cómic de corte traumático como *La ascensión del gran mal* o, como se ha traducido últimamente siguiendo el ejemplo norteamericano, *Epiléptico*. Ese universo fantástico filtrado por la narración del narrador y su mirada infantil consigue crear una forma de representación efectiva para cifrar visualmente algo tan real como la enfermedad de la epilepsia. Ese universo onírico no es algo residual en la obra de David B., como puede comprobar el lector si lee *Los Complots nocturnos*. *Diecinueve sueños*. *Desde diciembre de 1979 hasta septiembre de 1994*.

Todos estos ejemplos no tienen otro fin que mostrar la vitalidad de lo fantástico dentro del cómic y cómo actúa propiciando grandes renovaciones formales. No sólo se inscribe en una época determinada aunque existen años y cauces de publicación muy proclives para el cultivo del género. En España, bajo lo que se ha denominado el boom del cómic adulto (Lladó, 2001), existen revistas que hicieron de lo fantástico y la ciencia ficción una señal de identidad hasta el punto de diseñar una política editorial. Pienso en casos como *1984* o *Zona 84* pero también *Tótem* o *Cimoc*, en la que publicaron autores como José María Beroy, Pasqual Ferry, Miguelanxo Prado, Josep María Beà, etc., cuyas obras son imprescindibles en el análisis del cómic fantástico español (Rom Rodríguez, 2010; Trabado, 2017b). Las revistas francesas como *À Suivre* o *Métal Hurlant* suponen también la entrada y consolidación de la narración

fantástica y la apertura en el aparato gráfico de grandes universos por explorar. En el cono sur y en la tradición latinoamericana el ejemplo de una revista como *Fierro* será un hito. Baste recordar la publicación de series como *Ciudad*, de Ricardo Barreiro y Juan Giménez, o *Parque Chas*, del mismo guionista y del dibujante Eduardo Risso. La geografía urbana se convierte en un escenario fantástico y el espacio deviene uno de los protagonistas del relato. Son universos desconcertados, opresivos, en los que los no-lugares de la vida contemporánea adquieren una profundidad simbólica: la vida cotidiana se transforma en una aventura. Lo metafísico, la ciencia ficción y la leyenda urbana se dan la mano para crear un entramado de gran densidad narrativa que ahonda sus pilares en la propia tradición literaria (lo fantástico borgesiano) y gráfico-narrativa: la sombra de Oesterheld se proyecta de forma ineludible. El propio Oesterheld había nacionalizado géneros como la ciencia ficción para volverlos un discurso que permitiera hacer legible una realidad traumática. También su *Mort Cinder*, dibujado por Breccia, será un cómic que actúe como referente dentro de la tradición de lo fantástico y cuya influencia poderosa se siente en una obra destacada como *Las Crónicas del Sin Nombre*, de Víctor Mora y Luis García.

La tradición oriental también absorbe esos modos de lo fantástico. Un caso realmente interesante sería la obra *Barrio lejano*, de Jiro Taniguchi, en la que el protagonista experimenta un viaje en el tiempo que le permitirá entender por qué su madre abandonó la familia cuando era un niño. En cierto modo supone una revisión fantástica de *El almanaque del padre*. Los temas tratados en uno y otro son muy similares pero sus ejecuciones —una de corte realista y otro tamizado a través del filtro de lo fantástico— son muy dispares. Lo fantástico se deja sentir también en *La Montaña mágica*. En ambos casos la irrupción de ese elemento fantástico parece estar supeditado a una función emocional. Dicho de otra manera, lo fantástico no es sólo una forma de desactivación de las certezas cartesianas de la concepción de la realidad sino un régimen narrativo a través del cual se exterioriza un fuerte componente emocional. Se evita así una afluencia incontenida de lo melodramático para, mediante este extrañamiento, crear una retórica que permita indagar en los afectos de una óptica nueva. En esa línea cabría situar también *Ardalén*, de Prado, o las irrupciones de lo insólito en series como *Palomar*, de Beto Hernandez.

La vitalidad de lo fantástico en la novela gráfica, contrariamente a lo que podría pensarse en primera instancia, sirve para explicar casos como las obras de Paco Roca, *El faro* y, por supuesto, *Calles de arena*, de título explícitamente borgesiano. También Marjane Satarpi había alojado en su *Pollo con ci-*

*ruelas* un cuento de profunda raigambre oriental (Redondo Sánchez, 2009). Uno y otro, desde la sensibilidad más afinada de la novela gráfica contemporánea se valen de lo fantástico como revestimiento retórico de un profundo calado, plástico a la par que se lo usa como vehículo de indagación emocional en el interior del personaje.

En consonancia con todo ello, el presente número de *Brumal* presenta una muestra de la ya aludida versatilidad del discurso fantástico tanto en su aspecto narrativo como en su vertiente gráfica.

Emergen en estas páginas la profunda personalidad de un autor clave dentro del cómic español como es Miguelanxo Prado quien con *Trazo de tiza* —obra que ha merecido una atención destacada (Abel, 2002; Trabado, 2008; Marante Arias, 2009; Guzmán, 2013)— había creado un eslabón esencial en la transición del cómic de género al cómic de autor. Allí los elementos y alusiones literarias funcionaban como una máquina potente sabiamente asumida desde los presupuestos de la poética personal de Prado: lo intrigante de la trama de índole fantástica no anulaba ni la capacidad plástica de su discurso gráfico ni la tenue atmósfera de lo lírico que caracteriza su obra. De igual manera puede verse *Ardalén*, analizado aquí por Sarah Harris en un trabajo que traza una interesante reflexión sobre otro elemento fundamental dentro del espectro temático de lo fantástico: la memoria asociada a la identidad, una memoria no solo de carácter individual sino también colectiva. Para ello se sirve de conceptos tan productivos como el término de «lugares de la memoria» de Pierre Nora. Si Prado es un autor crucial que sabía flexibilizar ya desde los años 80 los géneros para la consecución de una voz individual, la obra de Luis Durán, en una generación posterior, puede verse como un torrente de enorme potencia creativa que va creciendo sobre la base del discurso fantástico y que Esther Claudio sabe concretar en sus ejes temáticos y gráficos de manera impecable en su análisis de *El Martín pescador*, estableciendo las pertinentes conexiones entre la iconografía de los espejos y laberintos con un mundo onírico. La búsqueda de esos mundos de la «sobrerrealidad» emparentan dentro del cauce expresivo del cómic lo fantástico y lo surrealista. Bastaría para apoyar esas ideas la oportunidad de traer a colación aquí la obra de Max y su *Bardín el surrealista* así como *El prolongado sueño del señor T*. En el rastreo dentro la tradición española se instala el análisis de Juan Manuel Díaz de Gueñu sobre la obra de Borja Crespo y sus *Cortocuentos*. En ellos se destaca el estilo gráfico infantil asociado a una profunda ironía que da otra vuelta de tuerca al discurso de lo fantástico. Su propia dinámica constructiva traza unas coordenadas que se distancia de lo acostumbrado en el discurso literario. Es

inegable su heterodoxia constructiva con respecto a la tradición del cómic. Se acerca a un tipo de texto ilustrado que prescinde de algunos elementos constitutivos del cómic como son los diálogos y sus globos. Por esa razón se sitúan en una posición marginal y, desde esa periferia, esos cortocuentos son capaces de utilizar un discurso pseudoinfantil para revitalizar el cómic con unos presupuestos emparentables en ocasiones con el desarrollo de lo fantástico: «La mayoría de los cortocuentos de Crespo y García proponen un relato en el que los personajes, las circunstancias en que se sitúan o las acciones que acometen exceden el ámbito de lo real o lo verosímil y deben ser interpretados según las lógicas de lo maravilloso o lo fantástico», señala Díaz de Guereñu.

Ese carácter desestabilizador de los géneros que puede entrecruzarse en los cortocuentos podría emparentarse, de alguna manera, con el *Poema a fumetti*, de Dino Buzzati, publicado en 1969. Miguel Ángel Muro traza con precisión la inserción de lo fantástico en la obra literaria de Buzzati en la que sitúa la inclasificable *Poema a fumetti*. Dentro de la iconografía del descenso a los infiernos, Buzzati reescribe el mito de Orfeo desde una perspectiva actual sometándolo al embate de lo fantástico: «El mito ha abandonado el ámbito de lo religioso y, además, se ha reorientado hacia lo fantástico tradicional», según Muro. Todo ello sirve para iniciar una reflexión que a buen seguro habrá de continuarse: cómo se aclimata la esencia de lo fantástico dentro de un lenguaje híbrido en el que la imagen posee sus propios recursos. La imagen habrá de ser necesariamente más explícita en su capacidad referencial que la palabra, lo que tendrá notables repercusiones en la configuración de lo fantástico. Cito de nuevo a Miguel Ángel Muro: «se comprueba cómo la narración mediante imágenes (estáticas), propia del cómic, afecta a la condición de lo narrado en un relato fantástico (entre otras cosas) en la medida en que, primero, dota de realidad a lo que no existe como referente y, después, en que cambia la imprecisión del lenguaje (tan importante para los efectos de sugerencia del fantástico) por la evidencia de la imagen que, si bien puede tener también algún grado de imprecisión, ya tiene un nivel de consistencia grande, siempre mayor que la palabra».

Jan Baetens, por su parte, establece una posible redefinición de lo fantástico desde una óptica que contempla su configuración espacial dentro de serie de *Las Ciudades oscuras*, de Schuiten y Peeters, que comenzó a publicarse en 1982 por entregas en la revista *À Suivre*. Lo fantástico no supone una escisión entre un mundo conocido y otro oculto: «Ainsi naît un fantastique sans pareil, la différence majeure entre le fantastique traditionnel et celui des *Cités obscures* étant le fait que chez Schuiten et Peeters l'espace peut devenir fantas-

tique sans qu'il doive assumer les clichés du genre fantastique. Ici, le clivage des mondes parallèles n'oppose pas deux mondes différents —le monde tel qu'on pense le connaître, puis un monde inconnu— et le passage d'un univers à l'autre ne constitue pas le noyau d'une aventure en soi insolite». Conviene destacar algunas de las apreciaciones de enorme interés que traza Baetens como, por ejemplo, la importancia de los años 70 en la renovación del cómic de tradición franco-belga y transformación de un discurso anclado en sólidas bases genéricas a otro basado en una libertad expresiva. Es un paso hacia la formación de la novela gráfica y en ese proceso formativo se asientan ejemplos como *Le Rendez-vous de Sevenoaks* (Floc'h et Rivère, 1977), *Le Garage hermétique* (Moebius), publicado por entregas en *Métal Hurlant* entre 1976 y 1979, y, por supuesto, *Les Cités Obscures*. En todos ellos el elemento fantástico posee una enorme relevancia. Por ello podría ser interesante mantener como hipótesis de trabajo provisional la posibilidad de ver en lo fantástico un espacio creativo que permite un deslizamiento en las formas narrativas del cómic que permiten la paulatina conversión de la narración gráfica de género en un cómic de autor. Me hago eco de las palabras del propio Baetens: «Ce qui réunit chacun de ces trois volumes, c'est autre, leur lien avec le fantastique qui pointe la place stratégique de ce genre dans le renouveau global du média bande dessinée» que cristalizan en la siguiente conclusión: «Quant au fantastique, dont on a déjà souligné l'ubiquité dans les années de transition de la bande dessinée au roman graphique, il pourrait à première vue s'interpréter comme une trace du passé. Avec le fantastique, la fiction de genre typique de la bande dessinée traditionnelle persiste au moment clé où le média fait peau neuve et s'apprête à renaître comme roman graphique».

Otro aspecto interesante que se impone como una coherencia sobrevenida en las páginas de este número de *Brumal* tiene que ver con la relación entre el discurso fantástico literario y el gráfico-narrativo. Ya se ha aludido a la relación entre ambos en los trabajos tanto de Díaz de Guereñu como de Muro: no se trata de mostrar, en ninguno de estos análisis, una concepción jerárquica en la que el cómic se supedita a un discurso —me refiero al texto literario— que ocupa una posición central dentro del entramado cultural. Bastaría con tener en cuenta conceptos como la narración transmedia de Jenkins basado en una idea de continuo flujo de información entre plataformas diferentes que conforman orbes narrativos en continua expansión, para superar el concepto binario de adaptación. Tanto Díaz de Guereñu como Muro muestran una práctica de lo fantástico que huye de una lectura acomodaticia para instaurar una explicación que replica y amplía las taxonomías conceptuales

nacidas de la lectura de lo fantástico literario. En ese sentido sus análisis son enormemente productivos. Aun con todo, la idea de la adaptación del discurso literario y su «traducción» al cómic es una práctica presente a lo largo de la historia del cómic y cobra una enorme vigencia dentro de ese periodo de renovación de la narración gráfica. En este sentido cabe entender la labor hermenéutica de Davide Carnevale y su esmerado estudio de las trasposiciones que realiza Dino Battaglia de los cuentos de Edgar Allan Poe en la revista *Linus*. El encuentro del cómic con la potencia plástica del escritor norteamericano supone una oportunidad para entender el cómic como una forma de recrear el texto literario instaurando nuevos códigos al tiempo que la literatura sirve como una coartada externa para conseguir una evolución en el proceso creativo del cómic. Cobra sentido todo lo dicho en la lectura del texto de Ana Luiza Ramazzina Ghirardi y su análisis comparativo entre el cuento «El Horla», de Maupassant, y la obra de Guillaume Sorel *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant*. Por su parte, Álvaro López y Raúl Molina ensayan una nueva perspectiva en ese diálogo interartístico entre cómic y literatura con el análisis paralelo de *Enterrar a los muertos*, de Martínez de Pisón, con *Las serpientes ciegas*, de Hernández Cava y Seguí. El cómic planteará una estrategia en la que la inserción de lo fantástico sabiamente engastada en las formas de lo detectivesco apartará al cómic del régimen del relato realista que se ha venido usando para todo aquello que versa sobre la memoria histórica. Su análisis tiene la virtud de encontrar compañeros de viaje imprevistos: «Desde posiciones diferentes, y en un quiasmo más que curioso, en esa telaraña de volúmenes sobre la Guerra Civil de repente podemos hallar y vehicular dos textos que, sin mayor nexo aparente, confluyen en su trasvase de Historia —en este caso la historia proscrita del bando “rojo”— y cine negro». En ese proceso dialéctico por el cual los autores enfrentan el texto de Martínez de Pisón con el cómic de Hernández Cava y Seguí destaca el final de índole fantástica: «La propuesta de *Las serpientes ciegas*, sin embargo, no se fundamenta en un artificioso giro argumental, sino en una dislocación completa del sentido de la narración: después de exponer el horror terrenal, rigurosamente humano, de los ya anunciados “Eventos de Mayo”, lo fantástico hace su aparición en las viñetas finales».

Si algunos de los análisis propuestos enfatizan la relación del cómic con la literatura atendiendo a procesos de incorporación, traducción y creación de procesos narrativos de lo fantástico, otras propuestas como la de Rodrigo Pardo Fernández muestran un análisis en el que lo fantástico crea una gramática narrativa que permite leer una realidad traumática. Su lectura se centra en el

caso «Juárez» *30 Days of Night: Bloodsucker Tales*, escrito por Steve Niles y dibujado por Ben Templesmith y Kody Chamberlain. El terror y la violencia permite referir los asesinatos de las mujeres en Ciudad Juárez a través de una iconografía propia de los relatos de terror: los vampiros, chupacabras y otros monstruos del acervo cultural del espacio de geográfico de la frontera de México con EEUU. La figura del monstruo como algo oculto bajo las apariencias sirve como mecanismo eficaz para instaurar un tránsito entre la realidad más abyecta de la violencia en el espacio mexicano y los mundos imaginarios y terroríficos de la tradición fantástica: «De esta manera la hipérbole, sustancia y mecanismo recurrente de lo fantástico, no hace sino poner en relieve la fragilidad de las apariencias, dado que debajo de un empresario exitoso, un detective privado o un sacerdote que ha perdido la fe habitan los *otros* monstruos, los que *también* ejercen la violencia que asociamos a la desaparición de las mujeres en Juárez o a la que llevan a cabo los cárteles de la droga a lo largo de la frontera».

Dentro de esa hibridación cultural y genérica se instala también la noción de lo fantástico que analiza con detalle Ana Merino a propósito del personaje de Izzy, englobado en el mundo narrativo de Jaime Hernandez (*Locas*). Si bien en el nacimiento de las series de los hermanos Hernández en el seno de la revista *Love and Rockets* la ciencia ficción constituía una plantilla narrativa que activaba el relato, lo fantástico será un elemento esencial tanto en *Locas*, como bien muestra Ana Merino, como en *Palomar*, de Beto Hernandez. Cabría entender en estos casos lo fantástico como una forma de aproximación a la identidad cultural y no sólo como un artificio narrativo. Su recurrencia en la obra de los Hernandez bien puede ser entendida como un humus fértil no sólo para consolidación del relato sino para entender el proceso dialéctico entre el cómic contracultural norteamericano y las raíces hispanas de esos mundos imaginarios.

También esa alianza de lenguajes verbales e icónicos alcanza al propio proceso explicativo. Eisner había realizado teorizaciones sobre la naturaleza del cómic a modo de cómic y lo mismo Scott McCloud en una obra clásica como *Entender el cómic*, o el más reciente de Nick Sousanis *Unflattening*. Se entiende así la forma de proceder de Pepe Rojo y su análisis de *Mind MGMT*, de Matt Kindt. El texto explactivo de Rojo se alía con la cita de imágenes de la obra de Kindt en un discurso sumamente efectivo y plástico. Si Kindt pretende mostrar una forma narrativa fragmentada que da cuenta de un mundo paranoico, la forma secuencial del texto explicativo importa parte de esa fragmentación a la explicación. No sólo se explica sino que se muestra a la vez esa

fragmentación. Allí se describe la disolución de certezas sobre una realidad que se torna digital en un mundo de memorias borradas y sobrescritas que vuelven contemporáneos algunos miedos vetustos.

La versatilidad de lo fantástico se pone de manifiesto a través de la incorporación de este registro temático-narrativo a un género a priori muy poco permeable a él. Jorge Martín examina de manera concienzuda las concomitancias con la poética de Lovecraft en el caso de *El Doctor Extraño*, creado por Stan Lee y Steve Ditko en los años 60. En palabras de Martín: «Cuando en el número 110 de la versión Marvel de *Strange Tales* aparezca el Doctor Extraño, sus vínculos con el mundo de la magia y su versión superheroica de las artes místicas pueden retrotraernos al mundo ideado por Lovecraft».

A la hora de realizar un balance apresurado sobre lo que aporta el cómic a la teoría de lo fantástico podría incidirse en algunos aspectos como el amplio rango funcional que desempeña lo fantástico en el cómic: desde la posibilidad de establecer una referencia oblicua a una realidad traumática (podría ser un magnífico ejemplo *Parque Chas*, en el que Barreiro y Risso aluden subrepticamente desde lo fantástico a la dictadura argentina y otros episodios violentos en la historia reciente de este país) hasta la capacidad para canalizar las honduras emocionales, convirtiéndose en una herramienta que atempera la efusión sentimental en pos de un atractivo retórico. Lo fantástico en el cómic exige, además, una concreción plástica y material de algo que, de suyo, rehúye la representación. Por eso es capaz de valerse de artificios como trampantojos y otras metáforas visuales donde el ojo ve lo que la inteligencia niega como posible. Estaríamos ante una concepción gráfica de lo fantástico que actúa en un nivel microestructural que, normalmente, no desborda el marco de una página. Paralelamente a ello, el cómic también se vale de los artejos narrativos propios del discurso literario en una posibilidad de entenderlo como «lo fantástico narrado». En este caso lo fantástico no es perceptible desde el aparato gráfico sino que surge como un efecto emanado de la propia trama narrativa. Por otro lado, en esa forma de descoyuntar la realidad mostrada por una imagen que rechaza una coherencia lógica el grafismo fantástico del cómic aproxima su poética al discurso surrealista en mayor grado de lo que sucede en los discursos exclusivamente textuales. En su capacidad gráfica el cómic fantástico invita también a pensar en espacios imposibles como la cinta de Moebius o la escalera Penrose —por poner dos ejemplos—, o también en lugares opresivos como las cárceles de Piranesi. La necesidad de mostrar de forma explícita a través de imágenes esa incertidumbre implícita característica de la palabra, algo que ha sido destacado en

varias páginas de los artículos que aquí siguen, promete un campo de reflexión de enorme interés.

En todo caso lo fantástico ha acompañado desde hace mucho tiempo al cómic en sus diversos formatos mostrando una capacidad para hacer permeables formas y géneros que a priori no eran las más apropiadas: pienso en la novela gráfica y su pulsión por lo cotidiano y lo autobiográfico, o el género de los superhéroes. De igual manera se muestra como veta discursiva trasversal que puede verse en distintas culturas configurando, así, ese gusto por «mostrar» lo imposible como una *koiné* omnipresente que se debate entre el empuje dispar de fuerzas contrarias: el placer de verlo y la imposibilidad de creerlo.

#### BIBLIOGRAFÍA

- ABEL, Guy (2002): «Trazo de Tiza de Miguelanxo Prado. El improbable relato entre novela y cuadro», en Viaviane Alary (ed.), *Historietas, Comics y Tebeos españoles*, Presses Universitaires Du Mirail, Toulouse, pp. 196-209.
- CASTELLI, Alfredo (2007): «Dream Travelers 1900-1947. Precursors and Epigones of Winsor McCay», en Winsor McCay/Silas, *Dream of the Rarebit Fiend*, ed. Ulrich Merkl, pp. 106-120.
- GASCA, Luis, y Román GUBERN (2015): *El universo fantástico del cómic*, Cátedra, Madrid.
- GUZMÁN TINAJERO, Alfredo (2013): «¡Pero si estuve aquí! (Lo fantástico temporal en Trazo de tiza)», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. I, núm. 2, pp. 327-348. <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.58>>
- LLADÓ, Francisca (2001): *Los comics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)*, Glénat, Barcelona.
- MARANTE ARIAS, Antía (2009): «Intertextualidad y metaficción en Trazo de tiza de Miguelanxo Prado», *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, núm. 4, pp. 86-103; disponible en <[http://www.uv.es/extravio/pdf4/a\\_marante.pdf](http://www.uv.es/extravio/pdf4/a_marante.pdf) > [16 de diciembre de 2015]
- MARESCA, Peter (2005): «Otros Nemos, otros sueños», en Benoît Peeters (coord.), *Little Nemo. 1905-2005. Un siglo de sueños*, Sin sentido, Madrid, pp. 89-95.
- REDONDO SÁNCHEZ, Carlos (2009): «De Yalal al-Din Rumi a Marjane Satrapi. Una lectura interartística del apólogo “Salomón y Azrael”», *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, núm. 4, disponible en <<http://ojs.uv.es/index.php/extravio/article/view/2254/1853>> [15 de junio de 2013].
- ROM RODRÍGUEZ, Josep A. (2010): «Las viñetas de la fantasía. Cómic fantástico de autor en las últimas décadas», en David Roas y Ana Casas (coords.), *Lo fantástico en España (1980-2010)*, número monográfico de *Insula*, núm. 765, pp. 24-27.
- TRABADO CABADO, José Manuel (2008): «Tangencias en el tiempo. Sobre Trazo de tiza de Miguelanxo Prado», *Dolmen Europa*, núm. 1, pp. 33-38.

- \_\_\_\_\_ (2013): «Extravíos en el laberinto. Poética de lo fantástico en la novela gráfica de Paco Roca», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. I, núm. 2, pp. 349-371. <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.72>>
- \_\_\_\_\_ (2017a): «El otoño en los bosques. Pedagogía de la belleza en *Gasoline Alley* de Frank King», *Tebeosfera* (en prensa).
- \_\_\_\_\_ (2017b): «La narración gráfica 1900-2015», en David Roas (ed.), *Historia de lo fantástico en la cultura española contemporánea (1900-2015)*, Iberoamericana/Vervuert, Madrid/Frankfurt, pp. 351-380.